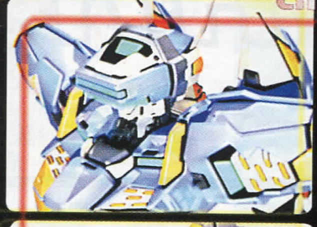
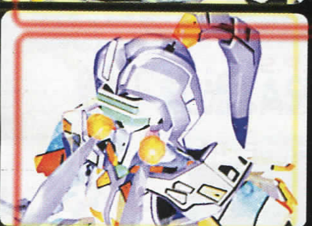
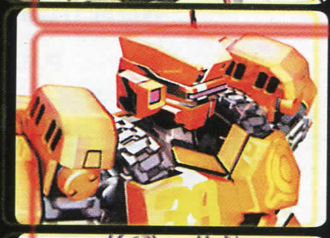

遊戲誌攻略別冊系列
V.O.O.T.M.A.X.
(DNA SIDE)
GAME PLAYERS MAGAZINE編輯部製作
Dreamcast
© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998,1999
CHARACTERS © SEGA ENTERPRISES, LTD.,/AUTOMUSS
CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

CAUTION
ENEMY IS APPROACHING



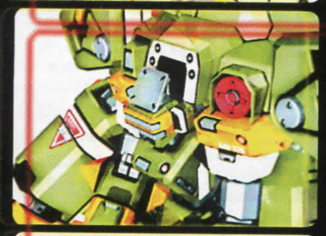
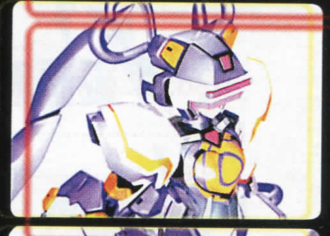

TEMJIN

RAIDEN

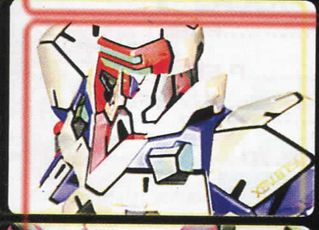
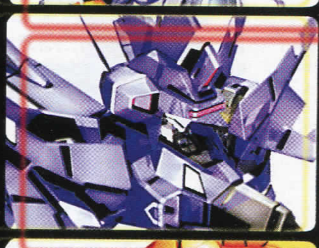
APHARMD B

FEI-YEN KN

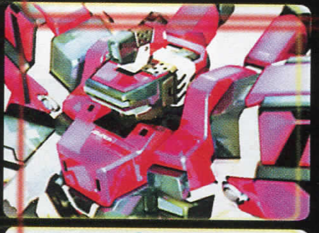
APHARMD S

GRYS-VOK

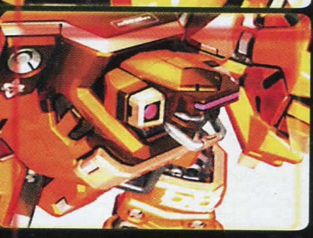
CYPHER

ANGELAN




SPECINEFF

DORDRAY

BAL-BADOS

AJIM

V.O.O.T.M.A.X.
(DNA SIDE)

CONTENT 目錄

前言

毫無疑問，《VIRTUAL ON》是筆者最喜歡的遊戲系列。還記得第一次在機舖見到《電腦戰機 VIRTUAL ON》的時候，那種興奮的感覺……「型到爆」的機械設計、超高速的戰鬥、獨特而且極具真實感的控制方法……這種種的要素，令筆者瘋狂地迷上這遊戲。約兩年後，筆者在留學日本期間有幸可以在春、秋兩屆的 AOU SHOW 內，試玩到製作中的第二代《VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》，並參與了機舖的 LOCATION TEST。在《VOOT》正式推出後，筆者當然是「日煲夜煲」的一份子，其着迷的程度，是連發夢都會響起戰鬥音樂的。

不過在回到香港後，自己對《VOOT》的熱情減卻了不少。原因是本地《VOOT》的玩家實在太少。不只是《VOOT》，就連其他 3D 格鬥遊戲也有這個現象。當你每次走落機舖想找對戰對手時，卻只會發現兩台《VOOT》縮在店內一角，無人問津。再過多一頭半個月，連整台遊戲機也消失了！在這樣環境下，儘管你有多喜歡該遊戲也沒有用。結果，筆者將研究《VOOT》的精力，放到了其他興趣身上。直到DC版的《VOOT》推出……

第一眼見到這隻 DC 版時，筆者實在不能相信一部千多圓的主機，出來的效果居然能和數十萬的 MODEL 3 底板媲美。拿起久違了的 TWIN STICK，那種熱血沸騰的感覺立即湧現。再經過數十場的對人戰後（包括了分割畫面和 CABLE 對戰），筆者深信即使是最 HARDCORE 的《VOOT》迷，也會滿意 DC 版的移植度。

雖然我們擁有這麼出色的遊戲，但筆者發覺不少人在玩過《VOOT》後，都被其複雜的系統所嚇倒。的確，《VOOT》的操作法是獨樹一格的，要習慣並不是一件容易的事，但如果因此就放棄這個遊戲，未免太過可惜了。

因此筆者在和公司商量過後，決定推出一本名為《V.O.O.T.M.A.X.》的攻略本。筆者希望它能做到不論是《VOOT》的初哥，還是身經百戰的老玩家，都會覺得其內容是有用的。另外，這攻略本還會和gameplayers.com.hk網站合作，將一些複雜難明的技巧錄成短片上網，希望大家在參考過當中的內容後，能提昇自己的戰術層次。

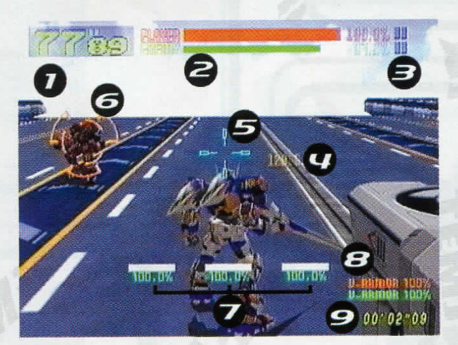

GAME SYSTEM
遊戲系統

基礎知識

《VOOT》玩者首先要學習的，是如何認清畫面上的資料和熟習VIRTUAROID(VR)的操作方法，尤其是操作方面，由於《VOOT》的控制法比較獨特而且複雜，要完全掌握可是需要一段時間。

畫面解說

在本遊戲的主畫面裏，除了可以看到自機和敵機外，還有各式各樣的數值和量計。能夠正確地掌握畫面上的所有情報是踏上皇牌機師之路的第一步。



1. 戰鬥餘下時間

顯示戰鬥的剩餘時間，通常設定為80秒(可在OPTION處調整)。當到達限制時間後，以體力多的一方為勝利者。如果沒有時間限制，這裏會顯示「DEATH MATCH」字樣。



■DEATH MATCH

2. 體力計

敵我雙方的剩餘體力，當雙方的體力差不多時，可以參考右方的正確數值。當體力到達0%時VR就會被擊破。

3. SET POINT

顯示現時雙方的勝負數。一局內的總局數可在OPTION內設定。

4. 距離計

現在和敵人之間的距離，單位是「米」。根據距離的遠近，數字的顏色亦會有所不同。100米內時是紅色；100-400米時是黃色；400米外是白色。

5. 準星

當沒有LOCK-ON敵人時，所有攻擊都會向着這個準星飛去。

6. LOCK-ON

當敵機經過畫面中央的準星後，直到它離開玩者視線範圍為止，在它的上面都會有一個圓形的LOCK-ON圖案，代表玩者的VR已經鎖定了對手。這時玩者的攻擊就會自動向着對方飛去。如果敵機進入玩者的近接武器起動範圍，LOCK-ON圖案就會變成兩個圓形，這個狀態叫做「DOUBLE LOCK-ON」，代表玩者隨時可以進行近接攻擊。


SINGLE LOCK-ON


DOUBLE LOCK-ON

7. 武器能量計

這三條BAR由左到右分別顯示了LW、CW和RW的剩餘能量。每當玩者使出任何攻擊，都會耗用該武器一定分量的能量。如果能量不足，玩者就會聽到「BU-BU-」的聲音，通知你該武器暫時不能使用。能量計的顏色是和剩餘能量有關的，0-33.3%時是紅色；33.4%-66.6%時是啡色；66.7%-99.9%時是藍色；100%時是綠色(儲滿100%的能量計一段時間後會隱藏起來)。

在DOUBLE LOCK-ON時，可以使出近接攻擊的武器計會變成黃色，而使用近接攻擊不會消耗能量。

8. V-ARMOR值

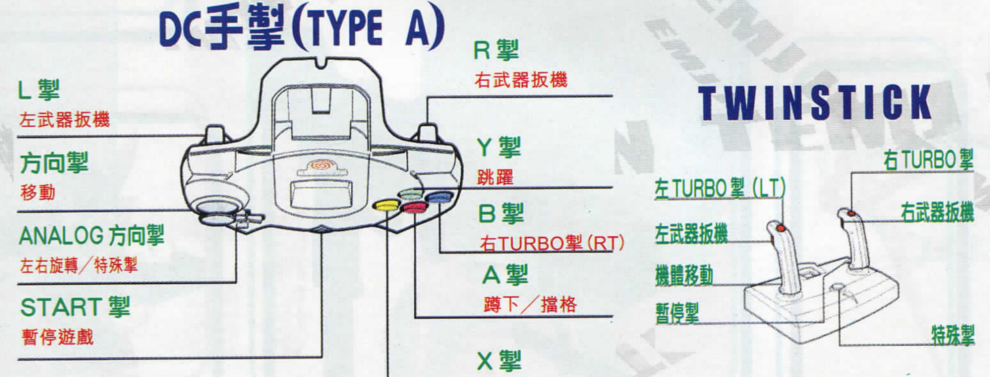
顯示了敵我雙方的殘餘V-ARMOR值，上面的是自機，下面的是敵機。各位可視V-ARMOR是一個能將敵人的攻擊反射(因此不受傷害)的防護罩，它的數值越高，將敵人攻擊反射的能力就越高，不過留意V.ARMOR並不等同防禦力(例如ANGELAN的V.ARMOR很厚，但防禦力卻極低)。

9. 時間計

玩者進行了的戰鬥時間總和。

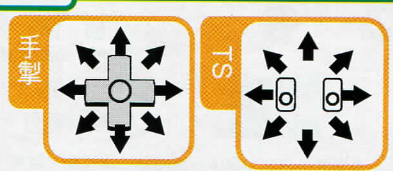
操作說明

在下面將會介紹本遊戲的基本操作方法。大家可以在「TRAINING MODE」中慢慢練習，逐步掌握以下的控制技巧。



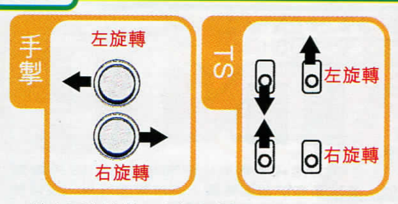
移動

步行



步行是VR最基本的移動法。留意TS用一支桿移動的速度比用兩支時慢，而且可以向十六個不同方向移動。

旋轉



站在原地旋轉。留意在步行、DASH和跳躍時都可以進行旋轉，如果按實TURBO掣來旋轉，更可以加快旋轉的速度，此為「TURBO旋轉」。

DASH





DASH可以令VR以步行數倍的速度移動。但留意左右TURBO同時按的話不會DASH。

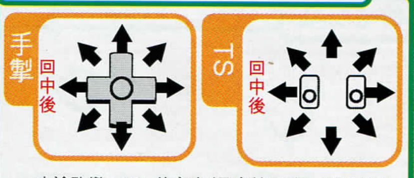
DASH CANCEL (在DASH途中)





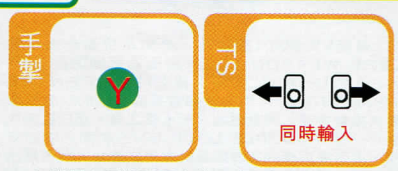
在DASH途中停下來。空中DASH也是用同樣方法CANCEL。

VERTICAL TURN (在DASH途中)



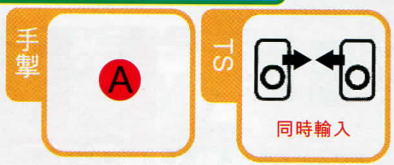
中途改變DASH的方向(最多轉90度，如果其中一個是橫DASH，則最多可轉135度)。

跳躍



在跳躍上昇期間再次輸入跳躍指令就可以作二段跳躍。另外在下降中輸入跳躍指令可以減低下降的速度。

JUMP CANCEL (跳躍途中)



在上昇中時可以立即着地，在下昇中則可以加快着地速度。

空中DASH (跳躍上昇中)



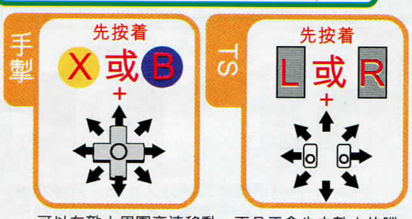
在空中也可以DASH，之後當然也可以VERTICAL TURN和DASH CANCEL。

蹲下



留意必須配合攻擊才會有蹲下的動作出現。

QUICKSTEP (DOUBLE LOCK-ON中)



可以在敵人周圍高速移動，而且不會失去敵人的蹤影。注意按TURBO掣和輸入方向之間不能隔太久。

攻擊

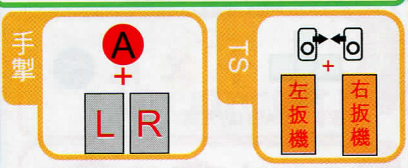
每部VR都有3種武器，分別是按動左扳機的LEFT WEAPON(LW)、按動右扳機的RIGHT WEAPON(RW)和兩扳機同時按的CENTRE WEAPON(CW)。這些武器會根據自機的狀態而改變其攻擊方法，總數達六、七十種之多。至於近接攻擊則必須在DOUBLE LOCK-ON的範圍內才能使用，這時候對應的武器能量計會變成黃色。和射擊武器同樣，近接攻擊也有許多不同的攻擊形態。各VR的攻擊方法，將在後面的「機體攻略」部份詳細說明。

通常攻擊（站立或步行時）



最基本的攻擊方法，攻擊力、彈速都不高，但勝在使用的能量少和沒有硬直，適宜用來牽制敵人。

蹲下攻擊／移動蹲下攻擊（站立時）／（步行時）



彈速通常比站立攻擊為高，而且有較高的對空性能。普通的蹲下攻擊通常會有一小段的硬直時間，但如果在步行時使出蹲下攻擊，就能保持自機的回避能力。

跳躍攻擊（跳躍上昇中）



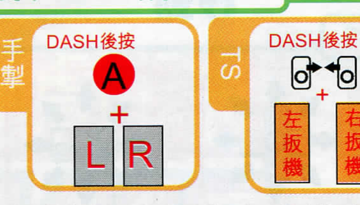
在跳躍的頂點處攻擊。可以擊中躲在障礙物後的敵人，不過在着地時的空位極大，容易受到敵人反擊。

DASH 攻擊（DASH中）



在DASH的時候瞬時瞄準敵人攻擊，根據玩者DASH的方向，DASH攻擊的形態和性質都會有所不同，攻擊後會有少許硬直時間存在。

蹲下 DASH 攻擊（DASH中）



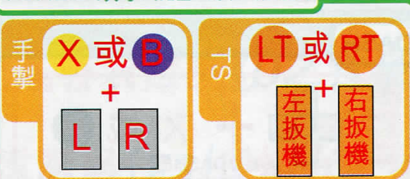
自機會好像在地面上一邊滑行一邊攻擊。通常它的追蹤能力會比普通的DASH攻擊為強，消耗的能量也較少，但射程則會被縮短。

空中 DASH 攻擊（空中DASH中）



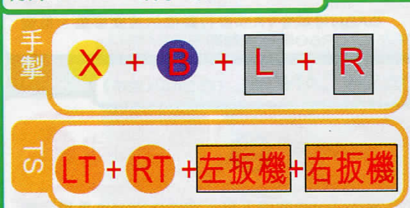
空中DASH攻擊的性能和地上DASH攻擊類似，通常是在跳起避開敵人的攻擊後使用，但留意它在着地時的硬直時間相當長。

TURBO 攻擊（站立、蹲下、跳躍時）



將左或右TURBO掣與任一武器同時按。右TURBO攻擊着重威力，左TURBO攻擊則以牽制目的為主。

特殊 TURBO 攻擊（只限SPECINEFF）



SPECINEFF專用的特殊攻擊，詳細請參考SPECINEFF的機體攻略部分。

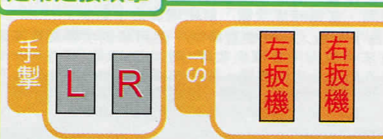
SPECIAL



通常是用作起動各VR的特殊攻擊，詳細請參考各機體的「特殊攻擊」的介紹。

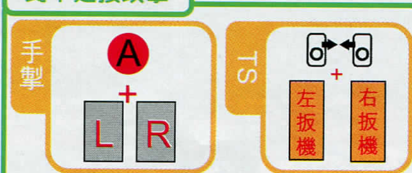
近接攻擊 (DOUBLE LOCK-ON時)

通常近接攻擊



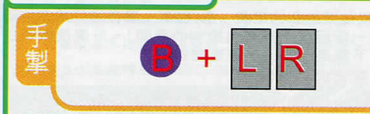
最普通的近接攻擊法。在攻擊時如果再次輸入多一次通常近接攻擊，就可以使出派生技（追加攻擊），不過留意這不是連續技（敵人可以擋到）。

蹲下近接攻擊



攻擊敵人的下半身，可以無視敵人的擋格是其優點。不過注意它的發生速度比通常近接更慢，威力弱而且在CANCEL方面有限制。

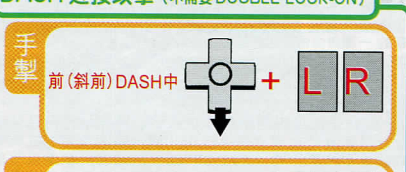
TURBO 近接攻擊





威力絕大的近接攻擊，即使被敵人檔格，也可以打DOWN對手，因此不會受到反擊。但出招時間普遍來說都較長，只宜在一些確定會命中的情況使用。

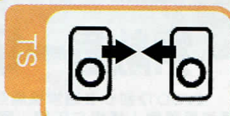
DASH 近接攻擊（不需要 DOUBLE LOCK-ON）



在前方向DASH時使出近接攻擊。最適宜在和敵人的DASH交叉，或者是瞄準敵人的DASH／着地硬直時使用。

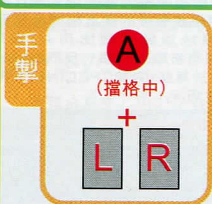
檔格（GUARD）

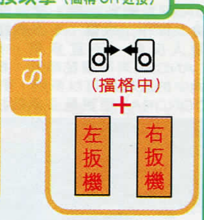




擋格可以減少敵人近接攻擊的傷害。而且除了普通的近接攻擊外，某些特殊攻擊如TEMJIN的滑板攻擊和DORDRAY的特攻等都可以用檔格來防禦。

GUARD REVERSE 近接攻擊（簡稱 GR 近接）





在擋格的動作中快速地使出近接攻擊。攻擊形態和通常近接一樣，但出招速度則比較快，而且追蹤能力一流。

QUICKSTEP 近接攻擊（簡稱 QS 近接）

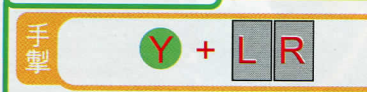


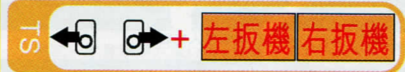


TS 輸入QUICKSTEP的同時 +

在QUICKSTEP的同時使出近接攻擊（只限左或右方）。可以繞到敵人的後方、解除對手的擋格然後攻擊，令敵人避無可避，是近接戰的主力技。

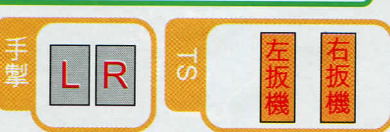
小跳近接攻擊





進行小跳躍後用武器從上空襲擊敵人。能夠在一瞬間解除敵人的擋格，因此相當容易擊中，但高手要看穿這招不難，被敵人回避後一定會被反擊。

DOWN 近接攻擊（在武器能量計是綠色時）



在敵人倒下時，只要用武器能量計變成綠色的武器攻擊就會使出DOWN近接攻擊。威力比用射擊武器作追打更高，但落空後一定會受到反擊。

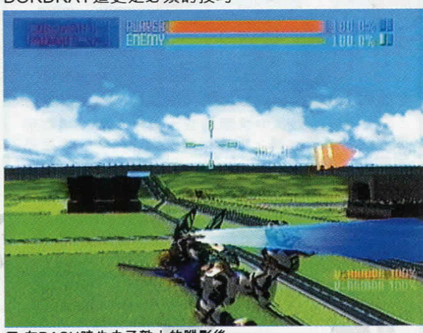
基本戰術

索敵是一切的基本

《VOOT》初心者通常接觸到的第一個難題，是不知道如果將敵人捕捉在正面，因此不單止攻擊打不中敵人，而且也回避不到敵人的攻擊。

其實在遊戲內索敵的方法十分簡單，那就是跳躍＋JUMP CANCEL了。由於在跳躍的一瞬間會自動瞄準敵人，因此之後只要立即用JUMP CANCEL着地，玩者就可以在極短的時間內找到敵人，非常可靠。

至於其他索敵的方法還有DASH攻擊和旋轉。DASH攻擊和跳躍一樣有自動瞄準敵人的作用，而且還會立即作出攻擊，不過問題是攻擊後的硬直時間會受到敵人反擊，不宜多用。原地旋轉索敵比用JUMP CANCEL來得要花時間，極易被敵人狙擊，反而DASH途中的旋轉則可以多用，對於某些VR如SPECINEFF和DORDRAY這更是必須的技巧。



■ 在DASH時失去了敵人的蹤影後……



■ 立即用JUMP CANCEL捕捉敵人在眼前



■一邊用DASH回避，一邊用旋轉索敵

令攻擊命中的方法

攻擊是「後出手有利」

在《VOOT》內的其中一個基本概念，是「後出手有利」。例如當敵人在靜止狀態時，玩者即使用追蹤性能高的DASH攻擊去襲擊他，也只會徒勞無功，原因是任何攻擊的追蹤能力永遠都及不上VR的DASH速度。那麼玩者應如何是好？答案，是玩者應該狙擊敵人DASH後的停止位置。由於在DASH完結時必然會出現一小段硬直時間，在這時候攻擊，就能確實命中對手。

為了令敵人出現硬直時間，使用牽制攻擊是最有效的方法。首先用各種小攻擊（例如各VR的「通常RW攻擊」）去迫對手作出回避，然後根據敵人的行動和移動方向，預測敵人的停止位置，再用強力的武器向那一點作致命一擊，這就是《VOOT》戰鬥的基本流程。



■善用各種牽制技是取勝的不二法門

什麼是硬直？

硬直在這遊戲的定義，是「在某一動作進行或完結時出現的一段玩者不能自由控制的時間」。好像很難明白嗎？以下就是一些出現硬直的例子：

1. 攻擊後收招的時間
2. DASH（攻擊）完結時機體減速的一瞬
3. 跳躍後或空中DASH後着地的一瞬
4. 從障礙物上跌下來的時候

另外在跳躍後降下的期間，雖然玩者可以用移動來調整着地位置，但卻無辦法作出其他行動，所以也算是硬直的一種。



■DASH完結時硬直的一瞬間

這些硬直在戰鬥中是非常重要的時刻，因為這時玩者可以確實時攻擊到對手，但同樣地敵人也可以在玩者的硬直中攻擊到你。《VOOT》勝敗的關鍵，就是在乎於哪一方面可以令敵人出現較多的硬直，而且能夠確實地進行反擊。

硬直CANCEL

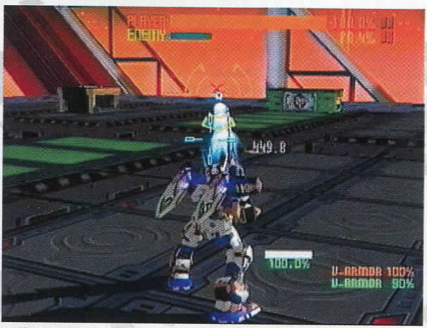
雖然硬直中是這樣的危險，但其實只要懂得將硬直時間縮短的方法（通稱硬直CANCEL），就能令被敵人打中的機會減至最低。

硬直CANCEL的方法有許多，但最基本的是以下數

種（全機體共通）：

1. 將攻擊後的硬直CANCEL

基本上所有通常攻擊、蹲下攻擊（不是移動蹲下攻擊）和左TURBO攻擊在發射後都可以CANCEL（一部份例外），方法是攻擊後立即輸入步行、DASH、旋轉、跳躍或QUICKSTEP。利用這技巧，玩者不但可以消減攻擊後的硬直，更可以加快連射速度。例如有名的「MACHINE GUN」連射法，就是用步行將攻擊後的硬直CANCEL，做到不斷連射的效果。



■使用了MACHINE GUN後的連射速度

2. 將DASH（攻擊）後的硬直CANCEL

在DASH後硬直前的一瞬間，玩者可以用跳躍去將硬直CANCEL。利用這技巧，除非敵人的反擊時間捉得很準確，否則都可以將來襲的敵彈回避。除此之外，玩者也可以用蹲下攻擊來CANCEL DASH後的硬直。不過要留意這樣做雖然DASH的硬直是消失了，但取而代之的是蹲下攻擊的硬直時間，因此玩者應利用硬直小的攻擊（如左TURBO攻擊）或者是相殺能力高的武器（如RAIDEN的LASER）來保護自己免受敵彈擊中。



■ 嗶，敵人的子彈迫到埋身喇……！



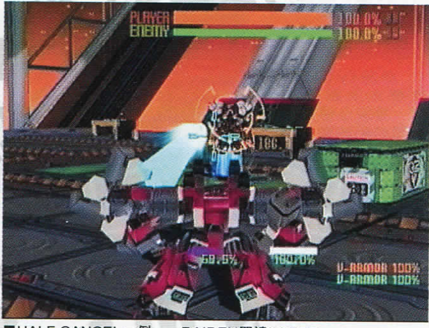
■ 用跳躍將DASH攻擊的硬直CANCEL，在千鈞一髮間回避

3. 將跳躍、空中DASH攻擊後的硬直CANCEL

在着地的一瞬間，玩者可以用蹲下攻擊去CANCEL硬直。和上述的例子一樣，硬直小的左TURBO攻擊和相殺力高的武器是較佳的選擇。

特殊的CANCEL法——HALF CANCEL

一部份VR的CW武器（例如RAIDEN的LASER和GRYS-VOK的飛彈），可以在輸入指令後放開其中一邊的扳機，來達到只用半邊身攻擊的效果。雖然攻擊的範圍縮窄，但這樣做可以令武器能量的使用量減半。

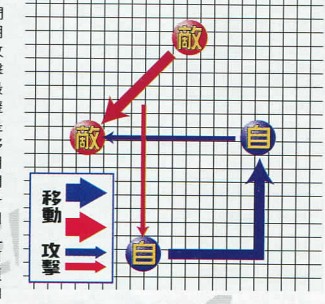


■HALF CANCEL一例——RAIDEN單邊LASER

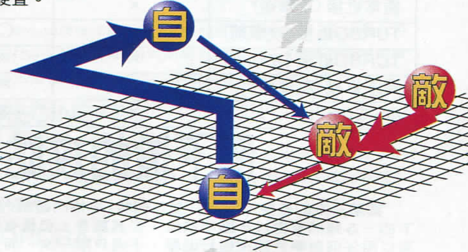
回避和反擊的技巧

之前提過「後出手有利」是這遊戲的最大要點，那麼當對手真的前來攻擊時，玩者應如可回避，並立即進行反擊？

首先我們假設敵人用「前DASH攻擊」來襲擊你。這時最有效的回避和反擊法是用「L」字型移動——先用橫DASH避開敵人的子彈，然後用VERTICAL TURN改向前DASH，再預計敵人DASH硬直的一瞬間，用「前DASH攻擊」來反擊（見圖）。



使用空中DASH來回避和反擊也是非常有效（尤其是當敵彈非常接近玩者之際）。在用空中橫DASH避開敵人的攻擊後，VT向前DASH然後開火，就能攻擊到敵人的硬直。



為什麼要用「前DASH攻擊」？這是因為它的威力、彈速和追蹤能力都比其他DASH攻擊為高，命中率當然也較高，而且有很大的機會將敵人打DOWN，令敵人無法反擊。《VOOT》初心者常會用橫DASH攻擊來反擊，這是非常錯誤的做法，必須改正過來。

「相殺能力」是什麼？

玩者除了可以用移動來回避敵人的攻擊外，還可以用自己的武器來阻擋敵彈，達到回避的作用。例如TEMJIN的LW武器產生的爆風，大部份武器在接觸到它時都會消失，這就是相殺了。

當武器之間接觸到對方時，會有以下幾種情況：

1. 大家一同消失
2. 單方面貫穿
3. 互不干涉

由於《VOOT》中攻擊方法超過一千種，要完全認識它們之間的相殺關係幾乎是沒可能的事。玩者只需記着自機有哪幾種武器的相殺力特別強，並知道敵人的主力武器應如何相殺就行了。



■TEMJIN用劍風將APHARMD S的子彈相殺

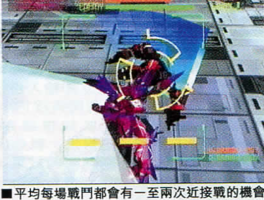
近接戰術

當敵人身上的LOCK-ON變成兩個圓形，即代表玩者已進入DOUBLE LOCK-ON狀態，可以使用近接攻擊了。這時對應近接戰的武器，其武器能量計會變成黃色來提示玩者（各VR武器的近接距離可參考附表）。

各VR的近接武器發動距離

VR名	LW	CW	RW
TEMJIN	59.8	99.9	69.9
APHARMD B	79.9	139.9	64.9
APHARMD S	74.9	99.9	64.9
RAIDEN	74.9	34.9	64.9
Fei-Yen Kn	79.9	94.5	54.9
GRYS-VOK	54.9	79.9	64.9
DORDRAY	54.9	69.9	79.9
ANGELAN	64.9	79.9	79.9
CYPHER	59.9	64.9	69.9
BAL-BADOS	64.9	59.9	84.9
SPECINEFF	64.9	89.9	69.9

如果玩者的VR是屬於近接戰鬥力強的一類（如APHARMD B和BAL-BADOS），近接攻擊是奪去敵人大量體力的絕佳機會，不過首先玩者要學懂如何去接近敵人。



■平均每場戰鬥都會有一至兩次近接戰的機會

有些玩者喜歡不顧一切地向前衝，心想中彈也不緊要，只要近接攻擊擊中敵人一下就可以連本帶利收回。但其實如果敵人是有備而戰的話，即使玩者不斷向前DASH，敵人也是可以輕鬆逃脫的。那應該怎麼辦？其實玩者只要保持在中距離，然後像平時的戰鬥一樣，用大量的牽制技去迫對手作出回避行動，早晚敵人也會出現虛位，例如空中DASH攻擊後的着地時間等，這就是一口氣接近敵人，使用近接攻擊的最好時機了。

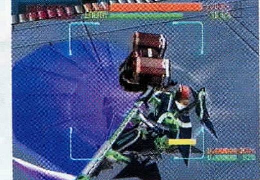


■敵人跳起後就是埋身的最佳時機

近接格言——「先手者有利」

近接戰和射擊戰剛好相反，基本上是「先出手有利」的。原因是大部份近接攻擊不論是出招前或者是出招後都可以隨時CANCEL，因此即使成功回避了敵人的近接攻擊，也不會有反擊的機會。相反，敵人會利用其主導權繼續進攻。因此，在近接戰中取得「先手」（即比敵人攻擊得早）是極之重要的。

要取得「先手」，玩者必須了解自機的近接武器性能，挑選當中出招最快、攻擊範圍最大的來做主力技（請參考各VR的「機體攻略」部份）。另外「QS近接」亦是非常重要，因為它是集回避和攻擊於一身的招式，是取得「先手」的最有效方法。



■首先發動「QS近接」的一方絕對有利

之前也提到近接攻擊的大部份也可以CANCEL，而詳細的CANCEL方法則可以參考下表。利用CANCEL，玩者可以將大量的近接技巧串聯起來，令敵人無所適從。

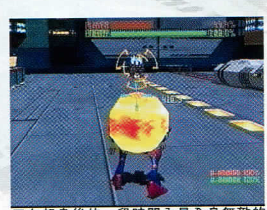
近接攻擊CANCEL一覽表

起始技 \ CANCEL技	通常或TURBO近接	蹲下近接	GUARD	QS或QS近接	跳躍或小跳近接	DASH
通常近接（攻擊前）	×	○	○	○	○	○
通常近接（攻擊後）	×	×	○	○	○	○
TURBO近接（攻擊前）	×	○	○	○	○	○
TURBO近接（攻擊後）	×	×	○	×	×	×
蹲下近接（攻擊前）	○	×	×	○	×	○
QS或QS近接	×	×	○	×	○	○

倒下後的攻防戰

當某一方的機體被對手打至跌倒時（在格鬥遊戲內這通稱「打DOWN」），倒下的一方雖然會變成半透明狀態，但其實身上仍是有被攻擊判定的，因此對手可以用任何射擊武器來進行追擊，不過只限一次，而且它的攻擊力會被大幅調低，也不會產生任何特殊效果。如果雙方是處於近接戰範圍，攻擊的一方也可以考慮使用威力較高的「DOWN近接攻擊」。

至於倒下了的一方，可以用不斷搖動控制桿的方法來加快起身的速度。起身後，機體會處於完全無敵的半透明狀態，這時就是離開敵人和反擊的好機會。另外，玩者也可以選擇直接用跳躍和攻擊來起身，不過這樣做的話無敵時間就會立即消失，必須注意。



■在起身後的一段時間內是全身無敵的


VIRTUAROID
機體攻略

TEMJIN

RAIDEN
GRYS-VOK
ANGELAN
BAL-BADOS



高汎用性標準機體

MBV-707-G
TEMJIN

兼具了速度和火力的優秀機體

繼承了前作的傳統，TEMJIN仍然是遊戲中性能最平均的機體，其機動力和攻擊力都屬於標準型，而且不論是遠距離射擊戰或者是近距離格鬥戰它都能夠勝任有餘，非常適合初學者使用。但是性能標準並不代表它的實力就只是中等，在熟練的機師手中，TEMJIN絕對是個可怕的對手。

性能分析

項目	評價
射擊戰能力	★★★★
近接戰能力	★★★★
地面移動力	★★★☆
空中移動力	★★★
防禦力	★★★
V. ARMOR能力	★★☆

●註：☆=半粒★

TEMJIN 武裝解說

LEFT WEAPON
POWER BOMB

載滿能量的小型炸彈，會在接近敵機、子彈或障礙物時引爆，威力雖然不高，但其爆風卻有着極高的武器相殺能力，可以作為防禦敵機攻擊的盾牌使用。

CENTRE WEAPON
BEAM SWORD

TEMJIN的光能槍可以變成光能劍，在近距離時將敵機砍成兩截。在遠距離時，它則可發射出劍風，攻擊力雖然不高，但和LW一樣有着極佳的相殺敵，適宜用作牽制敵人行動之用。

RIGHT WEAPON
LONG LAUNCHER

TEMJIN的主力武器——光能槍。根據發射形態的不同，其威力、彈數和追蹤能力都會改變，因此極富靈活性，可對應各式各樣的戰局，使用時消耗的能量亦偏低。

通常攻擊



使用能量：68%　彈數：1

將手榴彈投到約150米的距離處。由於是用近接信管的關係，在碰到地面、敵機或子彈時會立即爆發，形成半球形的爆風，並有不俗的相殺性能。



使用能量：61%　彈數：1

揮劍製造出劍光攻擊對手，射程為450米。威力不高但卻有着不錯的相殺性能，是牽制的主力。留意靜止時射出的速度比步行時高，也可以隨時CANCEL。



使用能量：3%　彈數：1

從右手的步槍射出一發光彈攻擊。攻擊力、彈速都不高，又容易被反彈，連射速度也比想像中低，但只要用連射技巧「MACHINE GUN」就能快速連射，是TEMJIN牽制的主力。

蹲下攻擊



使用能量：72%　彈數：1

用拋物線的軌道投出手榴彈，可以越過障礙物攻擊。投出後會在地面滾動約430米，在碰到敵機或障礙物時爆發。但彈速慢和追蹤性能不佳是缺點。



使用能量：55%　彈數：1

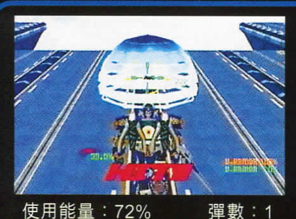
比起「通常CW」，不論在彈速、消耗能量和相殺能力都得到全面的強化，使用頻率因此亦最高。另外使出移動蹲下攻擊時TEMJIN會稍為加速，用作回避也不錯。



使用能量：3%×彈數　彈數：1-4

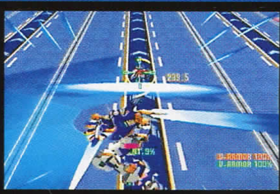
按實扳機的話，最高可射出三發（蹲下）或四發（移動蹲下）。如能預先將敵人的V.ARMOR削去，在中遠距離單是不斷用這招已經非常難纏，而且有相當高的相殺能力。

跳躍攻擊



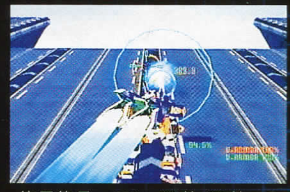
使用能量：72%　彈數：1

在跳躍的最高點投出一個彈速快而且追蹤性能高的手榴彈，但威力和V.ARMOR削減量和通常的沒有分別。由於着地時有虛位，最好還是不用為妙。



使用能量：61%　彈數：1

這招的射程短、彈速慢且攻擊力弱，實在沒有用的必要。如果想用這招來減輕跳躍的風險，不如用JUMP CANCEL盡早更穩陣。



使用能量：3%×彈數　彈數：4

在跳躍中的最高點處發射四發光彈，使用能量不多，但彈數不能自己控制，而且擊中敵人的機會太低，着地時又太過危險，使用的機會因此極少。

LEFT WEAPON　CENTRE WEAPON　RIGHT WEAPON

站立左TURBO攻擊



使用能量：52%　彈數：1

投出一個像「彈彈球」的手榴彈，射程約有570，擁有極高的追蹤能力（可以轉向90度以上）並能大幅削減V.ARMOR，使用的能源亦較少，是最易用的LW攻擊。



使用能量：67%　彈數：1

將劍風縱向發射是這招的特徵。彈速雖然不及普通的CW，但追蹤、相殺性能、硬直時間均極之優秀，也能穿過某些障礙物。可用來作前進時的盾牌使用。



使用能量：9%×彈數　彈數：10

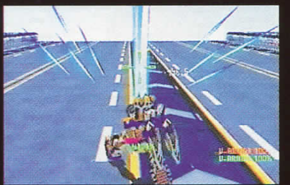
射出一串細小的光彈。它們沒有攻擊力，但能大幅削弱敵人V.ARMOR值。彈速極高而且貫穿力足夠，可以通過敵人手榴彈的爆風攻擊，但射程短（約290米）是其缺點。

蹲下左TURBO攻擊



使用能量：60%　彈數：1

削V.ARMOR的最佳武器。它追蹤性能良好，彈速極快，但缺點是碰到什麼東西都會爆發，常常炸不中敵人。最適合用來CANCEL碰直和作DOWN攻擊。



使用能量：60%　彈數：1

彈速比「站立～」的為佳，但相殺能力弱了，也變得不能穿越障礙物，發射時的動作也比「站立～」時大，因此通常只會在CANCEL DASH攻擊的硬直時使用。



使用能量：12%×彈數　彈數：10

射出和「站立LTRW」一樣的攻擊，它的V.AMROR削減量較少，但射程卻較遠（約450米），彈速亦更快，因此比「站立～」更為實用。

跳躍左TURBO攻擊



使用能量：56%　彈數：1

投出一個和「普通跳躍LW」類似的手榴彈，但在動作上則有所分別（上手和下手）。性能和「站立LTLW」一樣，但由於着地有虛位，不要勉強使用。



使用能量：67%　彈數：1

上面兩招「LTCW」攻擊都幾乎沒有任何攻擊力，但跳躍的「LTCW」的威力則明顯較強，但因為它不能當盾牌使用，着地時又有虛位，還是無謂亂用。



使用能量：9%×彈數　彈數：8

跳起使出和「站立LTRW」一樣的攻擊，雖然削V.ARMOR能力只有前者的一半，但它卻擁有微量的攻擊力，使用後請小心着地。

站立右TURBO攻擊



使用能量：80%　彈數：1

將手榴彈直接拋到敵人的頭頂，射程約為260米。即使在近距離使用，只要它到達敵人的頭頂附近便會自動引爆。威力則是LW中的最高級數。



使用能量：75%　彈數：1

用力揮劍產生大型的劍風。由於動作大，虛位自然比「通常CW」為多，但相殺和穿越爆風的性能則是首屈一指的高，並有令敵人麻痺一段短時間的能力。



使用能量：49%　彈數：1

將步槍變形成為大砲射出巨形的LASER攻擊。開砲時有很長的硬直，而且LASER完全不會修成方向，威力亦不及RAIDEN的LASER，是缺點比優點多的攻擊。

LEFT WEAPON　CENTRE WEAPON　RIGHT WEAPON

蹲下右TURBO攻擊

LEFT WEAPON



使用能量：76%　彈數：1

投出類似「蹲下LTLW」的手榴彈，但追蹤能力則差了一大截。它特別之處是在爆風消失後一段時間內仍有武器相殺的判定存在，不過使用價值仍是偏低。

CENTRE WEAPON



使用能量：54%　彈數：1

射程比「站立～」為遠（約560米），相殺能力加強，使用的能量亦較少，不過威力、追蹤力和麻痺能力亦因此變弱，在「一定要相殺到敵人的攻擊」時使用最佳。

RIGHT WEAPON





使用能量：39%　彈數：1

同樣是射出巨形LASER，不過它在LOCK-ON時懂得自動修正攻擊方向，比站立時容易命中得多。使用的能量亦較少，用來CANCEL硬直是最普遍的用法。

跳躍右TURBO攻擊

LEFT WEAPON

使用能量：84%　彈數：1

和其他「跳躍LW」一樣是將手榴彈直接擲向敵人，但這個則比較特別，因為它在遠距離時會「彈地」繼續前進，不過命中率始終偏低，使用的能量亦太多了。

CENTRE WEAPON



使用能量：78%　彈數：1

問題和其他跳躍攻擊一樣，也是射程短和有着地的虛位，在中、近距離使用這招會確實地受到敵人反擊，另外它使用的能量也太多了。

RIGHT WEAPON



使用能量：55%　彈數：1

跳起射出最強力的巨形LASER，留意如果沒有LOCK-ON敵人，TEMJIN就只會向着水平方向發射，無可能打中。着地時記得找障礙物掩護。

DASH攻擊

LEFT WEAPON





前	使用能量：72%	彈數：1
斜前	使用能量：72%	彈數：1
橫	使用能量：72%	彈數：1
斜後	使用能量：72%	彈數：1
後	使用能量：72%	彈數：1

「前／斜前DASH攻擊」會向着敵人投擲爆彈，不過如果在攻擊途中敵人掠過玩者的身邊，就幾乎一定會擲歪，而且威力和相殺力都偏低；「橫／斜後DASH攻擊」削V.ARMOR的能力提昇了，但追蹤性能和「前DASH攻擊」沒有大分別，仍然是十分的差；「後DASH攻擊」就連削V.ARMOR的能力也很弱，沒有使用的必要。

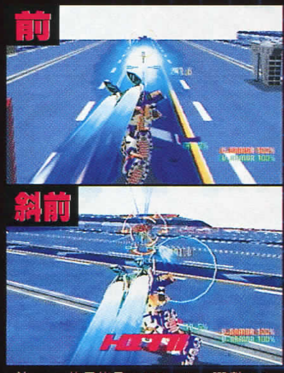
CENTRE WEAPON



前	使用能量：67%	彈數：1
斜前	使用能量：61%	彈數：1
橫	使用能量：61%	彈數：1
斜後	使用能量：61%	彈數：1
後	使用能量：61%	彈數：1

「前／斜前DASH攻擊」雖然威力很低，但和其他劍風一樣有着強大的相殺性能。和LW的手榴彈不同，劍風會在自機完全面向敵人時才發射，因此可以在混戰中用來索敵；「橫／斜後／後DASH攻擊」的彈速較慢但射程則增長了，但問題是TEMJIN的後DASH速度慢，而且出招後的虛位太大，用的機會應該不多。

RIGHT WEAPON

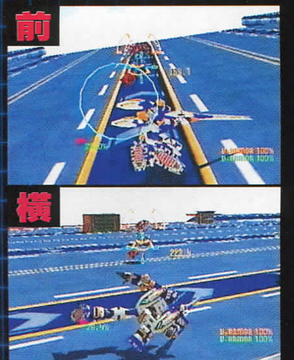


前	使用能量：32%×2	彈數：2
斜前	使用能量：32%×3	彈數：3
橫	使用能量：6%×4	彈數：4
斜後	使用能量：7%×3	彈數：3
後	使用能量：3%×3	彈數：3

「前DASH攻擊」可以說是TEMJIN的代名詞。彈速、威力一流，在近距離可以打DOWN對手，而且即使第一發子彈落空，第二發仍會瞄準敵人攻擊，命中率極高；「斜前DASH攻擊」的追蹤力太差，威力亦和「前DASH」差了一大截，沒有使用的必要；「橫／斜後／後DASH攻擊」由於彈速緩慢，命中率相當低，攻擊力也太弱了。

DASH蹲下攻擊

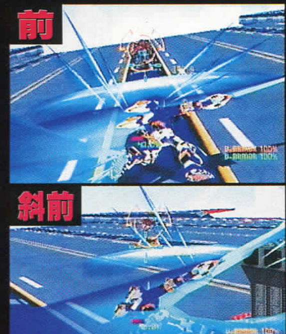
LEFT WEAPON



前	使用能量：76%	彈數：1
斜前	使用能量：76%	彈數：1
橫	使用能量：76%	彈數：1
斜後	使用能量：76%	彈數：1
後	使用能量：76%	彈數：1

「前／斜前DASH蹲下攻擊」在彈速和相殺力方面性能都有所提昇，出招後的硬直時間亦較少，但始終打不中敵人是問題；「橫／斜後DASH蹲下攻擊」除了彈速較快外，射程比通常DASH攻擊短，不能在遠距離時使用；「後DASH蹲下攻擊」的爆彈會沿着地面高速滾動，直到碰到敵機或障礙物為止，削V.ARMOR能力亦不俗。

CENTRE WEAPON



前	使用能量：61%	彈數：1
斜前	使用能量：61%	彈數：1
橫	使用能量：61%	彈數：1
斜後	使用能量：61%	彈數：1
後	使用能量：61%	彈數：1

「前／斜前DASH蹲下攻擊」的相殺能力、出招速度和縱向追蹤力都較普通DASH攻擊為高，更可信賴；「橫／斜後DASH蹲下攻擊」的劍風性能和普通DASH攻擊時相比也有明顯的改善，不過始終這三個方向的DASH攻擊一旦被敵人看穿，就幾乎一定會受到重重的反擊，因此應小心使用。

RIGHT WEAPON





前	使用能量：29%×2	彈數：2
斜前	使用能量：26%×3	彈數：3
橫	使用能量：6%×4	彈數：4
斜後	使用能量：6%×2	彈數：2
後	使用能量：3%×2	彈數：2

「前DASH蹲下攻擊」的貫穿V.ARMOR能力比通常DASH攻擊時為低，其他性能又沒有特別優秀之處，使用機會不多；「斜前DASH蹲下攻擊」的性能卻相當強，出招快速虛位又少，如果周圍情況不容許「前DASH攻擊」，這招某程度上可以代替；「橫／斜後／後DASH蹲下攻擊」的虛位比普通DASH攻擊時少，但相信使用的機會仍是不多。

空中DASH攻擊

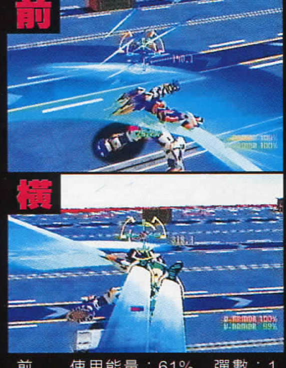
LEFT WEAPON



前	使用能量：72%	彈數：1
斜前	使用能量：72%	彈數：1
橫	使用能量：72%	彈數：1
斜後	使用能量：72%	彈數：1
後	使用能量：72%	彈數：1

「空中前／斜前DASH攻擊」是地面DASH攻擊的空中版，性能上完全一樣。不過由於跳躍時會自動LOCK-ON，勉強可以説它的命中率較高，但敵人不會因此被打DOWN，着地時小心受到反擊；「空中橫／斜後／後DASH攻擊」都會在近距離製造爆風，但由於這時敵人的子彈是向上飛的，地面的爆風將掩護不了着地時的虛位。

CENTRE WEAPON



前	使用能量：61%	彈數：1
斜前	使用能量：61%	彈數：1
橫	使用能量：61%	彈數：1
斜後	使用能量：61%	彈數：1
後	使用能量：61%	彈數：1

「空中前／斜前DASH攻擊」和地面DASH一樣是發射劍風，性能上也沒有太大差異。在失去敵人蹤影後用來索敵或防禦有着不錯的效果。留意當全武器能量100%時使用前DASH CW會變成滑板特攻；「空中橫DASH攻擊」也可以用來做索敵，但在近距離使用有很大機會受到反擊；「空中後DASH攻擊」的追蹤性能和射程稍稍增加了，但用途始終太少。

RIGHT WEAPON



前	使用能量：38%×2	彈數：2
斜前	使用能量：39%×2	彈數：2
橫	使用能量：10%×4	彈數：4
斜後	使用能量：10%×2	彈數：2
後	使用能量：3%×2	彈數：2

「空中前DASH」會性能和地面DASH攻擊時一樣優秀，在跳起避開敵人的攻擊後用它來反擊最適合不過了；「空中斜前DASH攻擊」的威力比「前DASH」時弱，因此基本上只用「前DASH」就夠了；「空中橫／斜後／後DASH攻擊」的威力比「前DASH」低很多，而且是一邊遠離敵人一邊攻擊，命中率自然低，無使用的必要。

近接攻擊

LEFT WEAPON　CENTRE WEAPON　RIGHT WEAPON

通常近接



由左面揮劍向右面的攻擊。其判定非常廣闊，即使敵人用QS離開也可能斬中，威力也十分不俗，不過出招的速度慢是它的缺點。



在動作上幾乎和「通常近接LW」一樣，範圍廣闊之餘攻擊力更大，不過出招的速度亦較慢，所以還是「～LW」比較可靠。



用劍直插敵人。是TEMJIN近接攻擊中出招最快的，使用頻率亦相當高。由於攻擊範圍狹窄，容易被敵人避開，但配合GR近接LW的話就能令敵人無路可逃。

蹲下近接



蹲下用「掃腳」攻擊敵人下盤。攻擊範圍極為狹窄，而且並不是出得特別快，攻擊力也少，再考慮空振後的危險性，這招還是不用為妙。



蹲下用劍斬敵人的腳部，威力高和不能擋格是其優點，但出招時間實在太長，加上追蹤性能很低，只要敵人不在正面就會斬空氣，非常危險。



用「通常近接RW」的姿態去攻擊敵人腳部。不過攻擊力比上者低，出招動作也慢了，加上出招後不能CANCEL，空振的話就危險了。

TURBO近接



用發光的左手使出直拳攻擊。雖然攻擊範圍細，但出招算是比較快的類別，而且即使敵人擋了也會跌倒，不會受到反擊，可以多用。



先向後轉身儲氣，然後再回頭揮劍攻擊。威力和攻擊範圍都是TEMJIN近接攻擊中最好的，但出招太慢是問題。在敵人倒下後起身時使用或許會有不錯的效果。

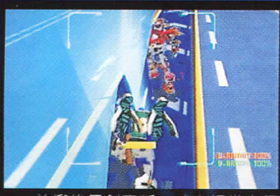


向前打一個筋斜後用劍攻擊。威力非常高，但出招時動作太大，容易版敵人看穿。除非是確定的情況，否則少用為妙。

DASH近接



論攻擊範圍它比「DASH近接RW」細，因此平時都是用「～RW」為主。不過在配合「燕返改．伍式」(參考「特殊技」)使用時，「～LW」卻比「～RW」更容易命中。



前衝後用劍直斬。威力相當大但只能攻擊到正面的敵人，因此平時沒有多大用途。唯一的使用法，可能是用來作「好型」的DOWN攻擊。



這招充分發揮了TEMJIN劍長的優點，它的攻擊範圍大(由右後方到正面都有判定)，因此非常容易斬中敵人，威力亦十分高，是近距離攻擊敵人硬直的好選擇。

GR近接

LEFT WEAPON



攻擊動作和「通常近接LW」一樣，但出招速度卻快上許多，追蹤能力更是一流。雖然不能CANCEL，威力亦比較低，但仍是TEMJIN近接攻擊的主力。

RIGHT WEAPON



用「通常近接RW」同樣的動作攻擊，雖然出招是快了但卻變得不能CANCEL，由於它揮空的機會太大，GR還是以LW為主比較好。

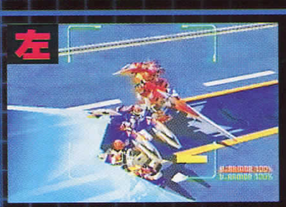
小跳近接



跳起用劍襲擊敵人的頭頂，在預計敵人會JUMP CANCEL時使用是常見的做法，但由於不能CANCEL，一旦揮空後硬直時間十分致命。用LW出這招威力最大。

QS近接

左



右



一邊繞着敵人QS，一邊揮劍攻擊。由於TEMJIN的劍夠長，攻擊範圍亦非常大，敵人想用DASH離開也不大可能，性能非常優秀，是近接戰的主力之一。

DOWN近接



用RW使出的追打攻擊。攻擊力、出招速度算是中上級，但如果敵人避開了的話就要有被反擊的心理準備。風險高於回報的一招。

特殊攻擊

滑板特攻



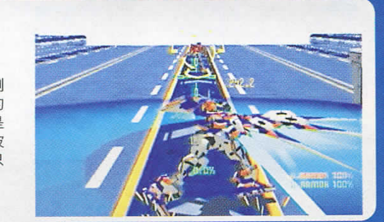
入力法：全武器100%時空中前DASH CW

必須在武器全滿時才能發動，並會用盡所有能源。開動後TEMJIN會將右手的光能槍變形成滑板，然後乘着它向敵人撞過去。在發動時瞬間的追蹤能力極高，即使敵人是在背後也可以瞄到，不過缺點是在碰到障礙物時就會停下來。由於用跳躍就可以輕鬆回避，不適合在遠距離時使用，相反在近接時突然使出來有意想不到的效果。

回旋斬

入力法：在CW武器100%時旋轉中按CW

用右旋轉或左旋轉也沒有問題。TEMJIN會拿着劍一邊高速回旋，一邊向敵人突進攻擊。突進的距離約為200米，威力雖大但起手慢，雖然對某些弱的攻擊是無敵的，但一旦受到RAIDEN的LASER等打中就會被截停，而且敵人避開或擋後一定會受到反擊，因此只宜在攻擊敵人着地時使用。



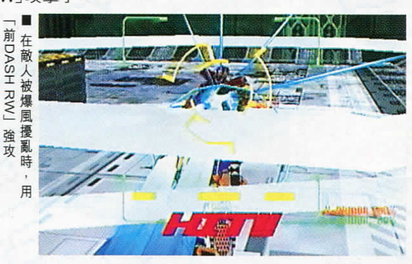
TEMJIN 戰術運用

「TEMJIN在作戰中的目標只有一個，就是令前DASH RW擊中敵人。」這句話雖然有點誇張，但卻是千真萬確的事，因為在TEMJIN眾多的攻擊方法之中，「前DASH RW」的威力是最高的。不過單是胡亂地向前衝，也是沒可能擊中敵人的。因此，玩者需要在攻擊之前，做一些準備工夫，令對手出現硬直時間，然後再用「前DASH RW」準確地反擊。

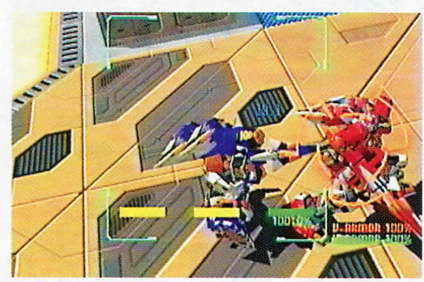
近距離戰(‹99.9米)

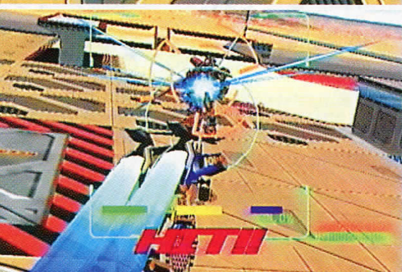
善用QS近接是勝負的關鍵

在這個距離，是TEMJIN的「前DASH RW」最易命中的時候，不過玩者必須先用牽制攻擊來將敵人的動作停下，否則亦只會徒勞無功，而最常用的牽制技有出招快的「蹲下LTLW攻擊」，它不但能將敵人打「窒」，還可以順便相殺對手的攻擊，這時玩者就可以安心用「前DASH RW」攻擊了。



■在敵人被爆風擾亂時，用「前DASH RW」強攻





■QS後的「前DASH RW」比普通的近接攻擊更易命中

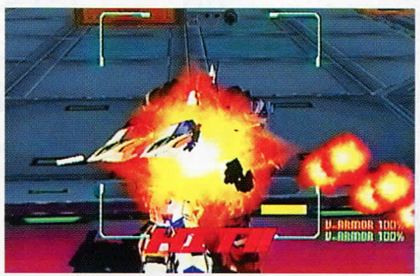
另一方面，「QS近接」也是非常強力的進攻方法。為什麼這樣說？近接戰的要點，是一定要將敵人保持在面前，令自己可以掌握敵人現在到底在做什麼，然後才作出適當的反擊，而「QS近接」就正好有齊這些優點。首先，在「QS近接」發動中玩者是一定會面向着敵人的，再者「QS近接」完全沒有硬直時間，在任何時候玩者都可以用DASH、擋格或跳躍去CANCEL。由於TEMJIN的光能劍非常長，而且攻擊範圍廣闊，敵人一見到它就要作出反應，否則一定會被斬中。通常敵人的反應有以下四種：

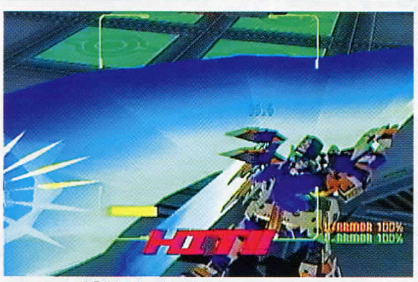
1. 跳起避開
2. 用DASH逃走
3. 用「GR近接」反擊
4. 擋格

對付1.的敵人，可以先CANCEL自己的「QS近接」，然後等他着地時用「前DASH RW」攻擊；如果敵人用2.的方法，基本上敵人這時是看不見玩者的，因此可以用DASH追着他，待對手有虛位時便用「前DASH RW」攻擊；在3.的情況下，最好先擋了對手的「GR近接」，然後也是用「前DASH RW」反擊；至於4.的情況，立即CANCEL使出「前DASH RW」或者「斜前DASH蹲下RW」都非常有效。

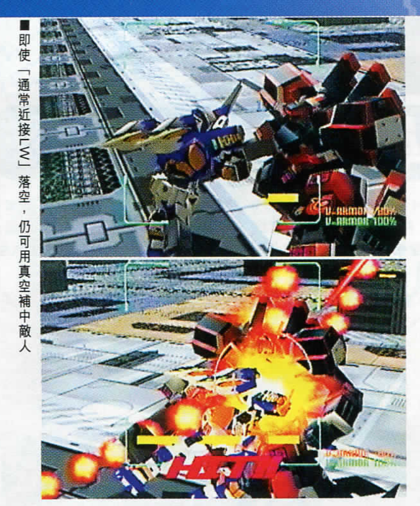
在50米以內的密着狀態下，玩者可以考慮用劍來攻擊，而最常用的近接攻擊包括了「通常近接LW／RW」和「GR近接LW」三種，將它們和「前DASH RW」混合使用，可令敵人難於應對。

連續技方面，「通常近接RW」→「GR近接LW」非常強力(可扣TEMJIN六成以上的體力)，而且出法簡單，必須掌握。比較高階的技巧有「通常近接RW」→「燕返改・伍式(向斜右方)」，威力比上述COMBO更高，而且極之有型。如果玩者在使出「通常近接RW」時敵人用DASH或QS避開了，不妨立即向着敵人方向QS，說不定可以用「真空」擊中逃走中的對手！





■ TEMJIN的「燕返改・伍式」



■即使「通常近接LW」落空，仍可用真空補中敵人

中距離戰(100-399.9米)

用牽制攻擊為「前DASH RW」鋪路

中距離是TEMJIN最擅長的作戰距離。玩者應該用大量的牽制技去迫對手回避，引誘他犯錯，然後用「前DASH RW」向敵人的虛位作致命一擊。

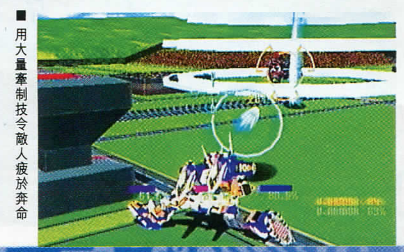
TEMJIN有效的牽制技首推「移動蹲下RW」，它不單止出招快，追蹤性能也非常優秀。由於是一邊移動一邊攻擊，可以同時避開敵人的砲火。玩者一有時間，便應射出三四發。

「站立LTLW」的爆彈也是非常有用。它可以越過障礙物攻擊，又能大幅削弱敵人的V.ARMOR，在對付重裝甲的VR時尤其重要，不過由於出手較慢，應盡量躲在障礙物後面使用。

「站立LTCW」的垂直劍風出招時虛位少，追蹤能力和相殺能力亦相當高，雖然威力低，但敵人仍不能完全忽視它的存在。

受到這幾種性能優良的牽制技不斷纏繞，敵人早晚也會用DASH攻擊或跳起來回避。若是前者的話，玩者應先用橫DASH避開，然後再VT向前DASH使出RW攻擊；如果是後者，只要待對手着地時用「前DASH RW」就可以了。當然，高手不會因為少許的牽制技而露出破綻，但玩者也不用因此而心急，記着自己的武器有很強的相殺能力，只要躲在爆風、劍風或障礙物後面，繼續用牽制技攻擊，敵人也是沒你辦法的。

如果「前DASH RW」落空了，敵人一定會趁着玩者的硬直時間前來反擊。這時就是「硬直CANCEL」派上用場的時候了。如果眼見快會被擊中，用跳躍CANCEL硬直是最安全的做法。否則，筆者建議用「蹲下LTLW」來CANCEL，因為它會造出保護自機的爆風，並能擊退來犯的敵人，相當可靠。



■用大量牽制技令敵人疲於奔命

■「前DASH RW」只在敵人有虛位時才使用

遠距離戰(›400米)

一邊牽制，一邊接近敵人

在這個距離「前DASH RW」的命中率會大幅下降，而且被V.ARMOR反彈的機會亦大增，對TEMJIN極之不利。因此玩者應以接近敵人為目標，一邊用上述的牽制技攻擊，一邊向斜前方向DASH以避開敵人的攻擊，並拉近彼此之間的距離。用「站立LTLW」產生爆風保護自機前進也是不錯的做法。



■用斜前DASH來回避敵彈兼縮短距離



■利用爆風掩護自機前進

戰鬥開始後的行動

戰鬥開始後TEMJIN應以安全避開敵人的首次攻擊為目標。通常較有效的方法有：

1. 橫DASH(途中用旋轉來捕捉敵人在眼前)

此為基本中的基本，非常安全。但也要小心RAIDEN等機體用斜射LASER來「陰」玩者。

2. 跳起空中前DASH LW

取得先制攻擊，並掌握之後戰鬥的主導權的好方法。由於爆風有很強的相殺力，着地時相當安全，但留心敵人使用近接武器還擊。

3. 斜前DASH蹲下RW

只適合用來對付裝甲薄弱的VR，如Fei-Yin Kn和CYPHER等。原因是命中後的回報>落空後的風險，但如果用來對付RAIDEN則只是自殺行為。

註：有關真空、燕返的詳細入力法，請參考「高階技巧」

TEMJIN

RAIDEN

GRYS-VOK
ANGELAN
BAL-BADOS



高性能光學兵器裝備重攻機體

HBV-502-HB (DNA) / RVR-75 (RNA) RAIDEN

以壓倒性的破壞力將敵人粉碎

從兩肩射出的巨型LASER是RAIDEN的標誌，不論是射程或者是威力都屬於一流級數。除了LASER外，右手的火箭砲和左手的炸彈／燃燒彈亦是極之易用的武器，再加上良好的機動力和重裝甲，RAIDEN仍是遊戲內最強的機體之一。

性能分析

射擊戰能力	★★★★★
近接戰能力	★★★★
地面移動力	★☆
空中移動力	★★
防禦力	★★★★★
V. ARMOR能力	★★★★

●註：☆=半粒★

RAIDEN 武裝解說

LEFT WEAPON

GROUND NAPALM

在地上滑行的圓形炸彈。根據發射形態的不同，可以產生數種不同的爆風，如平面形、球形和火柱形等，全都有着很高的相殺能力，是限制敵人行動範圍和防禦的最佳方法。

CENTRE WEAPON

LASER

相信不用多說，LASER是RAIDEN的最強武器，雖然缺乏追蹤能力，但可以自行用旋轉來瞄準。RAIDEN的CW除了用來攻擊之外，還可以射出有麻痺效果的電磁網，用途十分廣泛。

RIGHT WEAPON

HYPER BAZOOKA

RAIDEN的右手武器是一支強力的火箭砲，其火力比一般的RW武器為高。雖然是實彈武器，但它可以射出4種不同的砲彈，能夠牽制敵人的同時，又有很強的殺傷力，不過缺點是射程比較短。

通常攻擊



使用能量：47%　彈數：1

放出一個在地面滑行的炸彈。當它碰到敵機、子彈、障礙物、或者是和敵機在同一條橫軸上時(由自機望過去)就會自動引爆，產生的爆風有很強的相殺能力。



使用能量：88%　彈數：2

向着正面射出兩條威力強大的LASER。由於發射時完全不會修正方向，應善用JUMP CANCEL或旋轉來瞄準。發射後可以立即用DASH去CANCEL硬直。



使用能量：15%　彈數：1

用右手的火箭砲攻擊。連射速度、彈速都比較慢，命中率非常低，但威力和追蹤能力卻在平均之上，主要是用來牽制、威嚇敵人，迫他作出回避行動。。

蹲下攻擊



使用能量：47%　彈數：1

向上拋出一個和「通常攻擊」差不多的地面炸彈，它在碰到障礙物時不會爆發，追蹤能力也比較強，用來牽制敵人的行動有不錯的效用。



使用能量：88%　彈數：2

同樣是射出大型LASER，但和「通常攻擊」不同的是它會向着RAIDEN面向的方向發射，因此可以微妙地調教發射角度(請參照「RAIDEN特殊技」)。威力比「通常攻擊」弱。



使用能量：19%×彈數　彈數：1-4

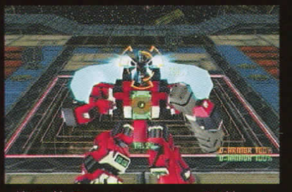
在蹲下時最多射四發，移動蹲下時則射出兩發火箭砲。射程很短(約250米)但追蹤力(尤其是向上空方向)一流，在狙擊硬直、對空等方面均能派上用場。

跳躍攻擊



使用能量：76%　彈數：1

RAIDEN在空中的LW全是俗稱「電磁炸彈」的攻擊。這招使用的能量多但除了爆風大之外就沒有什麼特別。加上跳躍攻擊本身的風險，少用為上。



使用能量：88%　彈數：2

居高臨下用LASER襲擊敵人。利用TURBO旋轉，玩者可以巧妙地在敵人的去路上「放定」LASER攻擊。不過小心落空後着地的虛位非常要命。

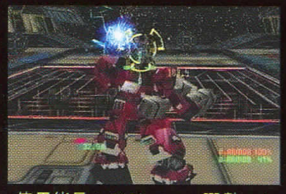


使用能量：22%×4　彈數：4

跳起射出四發火箭砲。由於彈速慢，遠距離時甚少打中敵人，近距離時如果敵人站在RAIDEN正下方也會打不中，使用機會幾乎等於零。

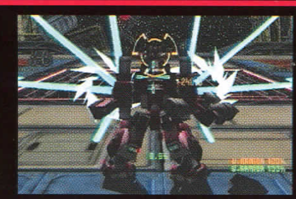
LEFT WEAPON　CENTRE WEAPON　RIGHT WEAPON

站立左TURBO攻擊



使用能量：51%　彈數：1

放出一個會在地上彈跳的電磁炸彈，射程約為470米，因此對遠距離的敵人沒有什麼效用。但由於出招相當快，可以當作緊急時的護身牆使用。



使用能量：95%　彈數：2

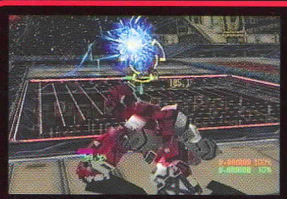
向正面射出一個圓筒形的電磁網。它本身沒有攻擊力，但敵人在碰到它後會麻痺一段時間，因此可以立即前往作單方面攻擊。是限制敵人的行動的最佳武器。



使用能量：9%×彈數　彈數：1-5

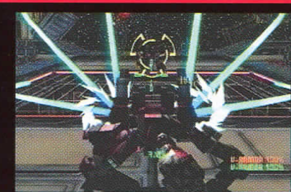
彈速比一般的火箭砲高，相殺能力也不俗，遠距離時(298米之外)更能給敵人傷朗，但重點是它有極強的削V.ARMOR能力，另外在攻擊中隨時可以用步行去CANCEL。

蹲下左TURBO攻擊



使用能量：51%　彈數：1

射出一個會在正面製造出爆風的電磁炸彈。用來攻擊天空中的敵人，或者是在近接戰時使用來作掩護，然後向後方QS發射LASER也是有效的用法之一。



使用能量：95%　彈數：2

同樣是射出圓筒形的電磁網。它除了有麻痺效用之外，還可以削弱敵人的V.ARMOR，不過發射時的硬直比站立時稍長是缺點。



使用能量：19%×彈數　彈數：1-5

蹲下的左TURBO攻擊有着更高的相殺能力，而且在210米之外就有攻擊力。不過射程短(370米)是缺點，因此在210～300距離時使用最佳。

跳躍左TURBO攻擊



使用能量：51%　彈數：1

在跳躍的最高點擲出「彈跳電磁炸彈」，不過由於其彈跳的幅度實在太大，常會出現在敵人頭頂飛過而打不中的現象，但在近距離其用法和「跳躍攻擊」一樣，消耗能量也少。



使用能量：95%　彈數：2

射出性能和「蹲下左TURBO攻擊」一樣的電磁網，不過即使擊中對手，在玩者着地時他已經可以行動，而且射失後着地時有被反擊的危險，因此還是使用站立的較好。



使用能量：9%×5　彈數：5

本來極有用的左TURBO攻擊，一跳起就成為沒有的招式，原因當然是着地的問題。不過有趣的是這招的攻擊力是和敵我距離成正比的。

站立右TURBO攻擊



使用能量：51%　彈數：1

射出一種在爆發時會在左或右方產生火柱的地面炸彈，爆炸條件和「通常攻擊」一樣，優點是常能在敵人的死角突然攻擊，但缺點是火柱的攻擊力通常極低(不足1%)。



使用能量：100%　彈數：2

向正前方發射俗稱「螺旋LASER」的CW強力版。射出後不能像站立LASER般CANCEL，因此有較大的虛位。不過它有極強的貫穿力，對於隱藏在爆風後的敵人十分有效。



使用能量：47%×2　彈數：2

射出兩枚攻擊力極高的火箭砲。發射後可以用旋轉去CANCEL硬直。爆發時的爆風有很強的相殺能力，而且即使不LOCK-ON也會自動追蹤敵人。

LEFT WEAPON / CENTRE WEAPON / RIGHT WEAPON

蹲下右TURBO攻擊



使用能量：55%　彈數：1

擲出和「站立右TURBO攻擊」一樣的火柱炸彈，其彈速較「站立～」快，但使用的能量也較多。和「蹲下攻擊」不同，它在碰到障礙物時會立即爆發。



使用能量：100%　彈數：2

除了發射時的姿態較低之外，其他性能和站立時一模一樣，用哪一隻也沒有問題。不過蹲下TURBO攻擊在入力時比較困難（容易變成DASH攻擊），缺乏安定感。



使用能量：47%×2　彈數：2

基本上和站立時無異，但它產生的爆風比較大，因此可以故意射向障礙物來作防禦之用。本來這招是不能CANCEL的，但如果只射一發（能量不夠），之後的硬直會較短。

跳躍右TURBO攻擊



使用能量：100%　彈數：1

使用100%能量來放出的電磁炸彈，性能的確比其他LW攻擊高，但用100%也實在太多了吧？加上着地時有虛位，因此不建議各位使用。



使用能量：100%　彈數：2

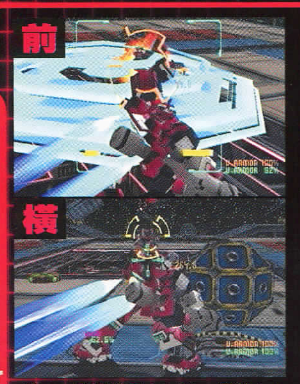
在跳躍最高點射出「螺旋LASER」。由於攻擊力和通常的跳躍LASER沒有分別，但貫穿能力更強，還可以削V.ARMOR，跳躍攻擊基本上用這招就行了。



使用能量：69%　彈數：1

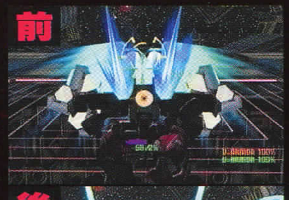
以單發火箭砲的威力來說，這招是最強的攻擊。但彈數只有一發，命中率偏低也是事實。在敵人給電磁網麻痺後是這招最佳的攻擊時機。

DASH攻擊



	使用能量	彈數
前	51%	1
斜前	51%	1
橫	51%	1
斜後	51%	1
後	55%	1

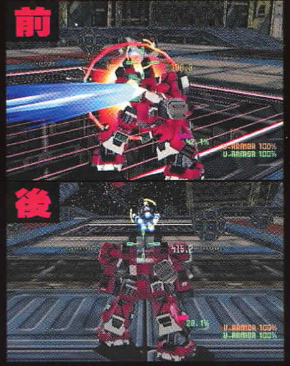
「前DASH攻擊」擁有所有LW中最高的攻擊力，相殺能力亦是一流，但由於「前DASH蹲下LW」的性能更高，使用機會不多；「斜前／橫／斜後DASH攻擊」的性能比「前DASH」更次一級，相信都不會有什麼出場的機會；「後DASH攻擊」的炸彈當遇到障礙物時會反彈，彈速也高，偶爾使用，可以達到在敵人背後奇襲的效果。





	使用能量	彈數
前	45%×2	8
斜前	45%×2	4
橫	45%×2	4
斜後	45%×2	4
後	95%	2

「前DASH攻擊」時是四支並列的短LASER×2，攻擊範圍廣闊，攻擊力不高但有着很高的相殺能力；「斜前DASH」的LASER數由四減兩，因此命中率降低了不少；「橫／斜後DASH」會射出四支短LASER，連續擊中時的威力相當可觀；「後DASH」則會發射出麻痺電磁網，但由於攻擊後有硬直，即使擊中敵人也不會有時間直去攻擊。

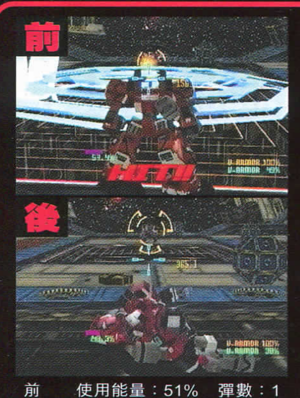


	使用能量	彈數
前	31%×3	3
斜前	23%×4	4
橫	12%×8	8
斜後	31%×3	3
後	31%×3	3

「前DASH攻擊」是狙擊敵人硬直的有效武器。威力很高但出招需時，因此在攻擊時應早一拍按動扳機；「斜前DASH攻擊」的彈數增加但威力劇減，沒有用的理由；「橫DASH攻擊」一味彈數多，但永遠打不中敵人，威力亦非常低；「斜後／後DASH攻擊」是一種會分裂的火箭砲，如果在分裂的瞬間擊中威力非常誇張，但後DASH本身的風險不容忽視。

DASH蹲下攻擊

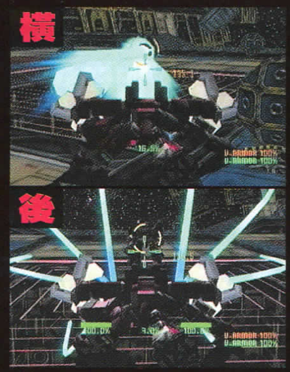
LEFT WEAPON



前	使用能量：51%	彈數：1
斜前	使用能量：51%	彈數：1
橫	使用能量：51%	彈數：1
斜後	使用能量：51%	彈數：1
後	使用能量：55%	彈數：1

「前DASH蹲下攻擊」和「右TURBO攻擊」一樣，在爆發時會產生火柱。雖然它的威力是沒有「前DASH攻擊」大，但相殺能力卻是最強的，使用率最高；「斜前／橫／斜後DASH蹲下攻擊」只是普通的地面炸彈，無須考慮使用；「後DASH蹲下攻擊」的炸彈移動速度比普通後DASH時快了少許，但在使用上感覺沒有大分別。

CENTRE WEAPON



前	使用能量：90%	彈數：4
斜前	使用能量：45%	彈數：2
橫	使用能量：45%×2	彈數：4
斜後	使用能量：45%	彈數：2
後	使用能量：95%	彈數：2

「前DASH蹲下攻擊」會射出四支並列LASER，由於攻擊次數比普通DASH時少，無需使用；「斜前／斜後DASH蹲下攻擊」如果用上HC，就只會消耗23%能量，之後可以立即再用通常LASER攻擊；「橫DASH蹲下攻擊」除了攻擊的連射速度快了之外，其他性能和普通DASH時相同；「後DASH蹲下攻擊」也是電磁網攻擊，但使用機會不多。

RIGHT WEAPON



前	使用能量：31%×3	彈數：3
斜前	使用能量：23%×4	彈數：4
橫	使用能量：19%×5	彈數：8
斜後	使用能量：31%×3	彈數：3
後	使用能量：31%×2	彈數：2

「前DASH蹲下攻擊」彈速高，出招快，縱向追蹤能力強，在近距離威力又和普通DASH時一樣，是攻擊敵人硬直的最佳武器。留意它的射程比較短；「斜前DASH蹲下攻擊」除了威力比「前DASH」低外，性能也是非常可靠；「橫DASH蹲下攻擊」威力低射程短，不用也罷；「斜後／後DASH蹲下攻擊」的火箭砲較遲開始分裂，應視敵我距離選擇使用。

空中DASH攻擊

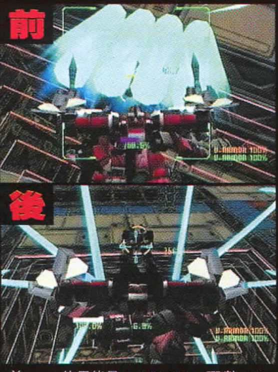
LEFT WEAPON



前	使用能量：76%	彈數：1
斜前	使用能量：73%	彈數：1
橫	使用能量：70%	彈數：1
斜後	使用能量：70%	彈數：1
後	使用能量：70%	彈數：1

所有空中DASH攻擊都是以電磁炸彈的形態射出。「前DASH攻擊」的相殺能力不俗，而且威力最高，在超低空DASH時使用效果不俗；「斜前DASH攻擊」的威力比較弱，但使用法一樣；「橫／斜後DASH攻擊」的威力和「斜前」差不多，但非常難命中；「後DASH攻擊」的炸彈會在空中停留一段時間才爆發，有趣但沒有利用價值。

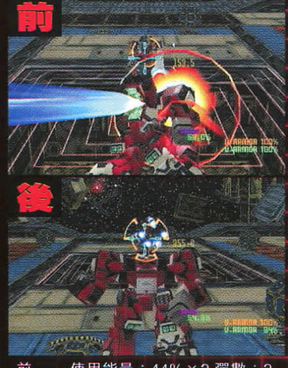
CENTRE WEAPON



前	使用能量：45%×2	彈數：8
斜前	使用能量：45%×2	彈數：4
橫	使用能量：45%×2	彈數：4
斜後	使用能量：45%×2	彈數：4
後	使用能量：95%	彈數：2

「空中前DASH」的四並列LASER命中率、威力都較「空中斜前DASH」的二並列LASER高，兩者消耗的能量相同，應該用哪招大家心中有數；「空中橫／斜後DASH」是四連LASER，可用來反擊敵人的DASH攻擊，但不能將之打DOWN是一大缺點；「空中後DASH」的電磁網對空中的敵人出奇地有效，因為敵人在着地時會露出極長的硬直。

RIGHT WEAPON



前	使用能量：44%×2	彈數：2
斜前	使用能量：31%×3	彈數：3
橫	使用能量：16%×6	彈數：6
斜後	使用能量：31%×3	彈數：3
後	使用能量：31%×2	彈數：2

「空中前DASH攻擊」的威力非常高，近距離時可以打DOWN敵人，用來攻擊硬直中的對手十分方便，着地時用「蹲下CW」CANCEL就可以確保安全；「斜前DASH攻擊」的彈數增至三發，論命中率它比「前DASH」高，但威力較低；「空中橫DASH攻擊」保持其一貫的差水準，不用為妙；「空中斜後／後DASH」的火箭砲比地上攻擊時早分裂。

近接攻擊

LEFT WEAPON / CENTRE WEAPON / RIGHT WEAPON

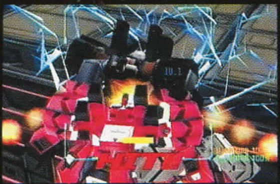
通常近接

LEFT WEAPON



用左拳毆打敵人。威力在RAIDEN的攻擊來說屬於偏低，但出招快是優點。攻擊後可以用LW或RW作派生攻擊，不過通常敵人在中了第一招後已經會被打DOWN。

CENTRE WEAPON



從兩肩的LASER發射器射出像電擊一般的攻擊。威力和的LASER相若，攻擊範圍也廣闊，但發動距離太短，用的機會不多。

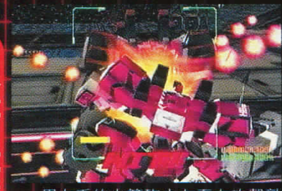
RIGHT WEAPON



由右至左用火箭砲毆打敵人。雖然出招時有點慢，但它的攻擊判定極廣，威力也比較高，對於QS中的敵人也會命中，相當易用。

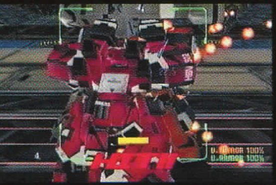
蹲下近接

LEFT WEAPON



用右手的火箭砲由左至右攻擊敵人的下盤。雖然判定強，又可以無視敵人的擋格，但威力太低而且出招慢，實戰時使用機會始終不多。

CENTRE WEAPON



用雙手舉着火箭砲由下向上攻擊。擁有極高的攻擊，但只在正面有攻擊判定，出招速度也偏慢。通常是因為想在近距離使用蹲下LASER時才會錯誤地出了這招。

RIGHT WEAPON



用火箭砲插向敵人的雙腳。不會被敵人擋格是好，但始終慢和攻擊判定細小是問題。用來作DOWN攻擊是唯一的用法？

TURBO近接

LEFT WEAPON



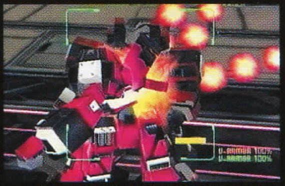
用左邊肩膀攻擊敵人。雖然攻擊範圍狹窄，但出招速度極快，敵人擋了也佔不了便宜（因為會被打DOWN），是RAIDEN的主力近接攻擊之一。

CENTRE WEAPON



用較大的動作發動「通常近接CW」的電擊。不過威力和「通常近接」一樣，而且出招速度慢了一截。攻擊範圍大和可以用來作DOWN攻擊使用是優點。

RIGHT WEAPON



用火箭砲敲打敵人頭頂的攻擊。威力和TURBO近接CW相若，出招時間也差不多，但判定則狹窄許多，無使用的必要。

DASH近接

LEFT WEAPON



前DASH時用火箭砲的砲身由左至右攻擊。攻擊判定比想像中細小，出招亦太慢，用DASH近接RW或者直接射擊應是更好的選擇。

CENTRE WEAPON



豪快地用火箭砲身使出右勾拳。攻擊力是DASH近接中最高的，判定則集中在右邊，而且範圍出奇地大，有機會的話不妨多用。

RIGHT WEAPON



在DASH途中由右向左用火箭砲攻擊，判定基本上集中在右面，但正面的判定也很強。出手快、威力高，DASH近接應以此為主。

LEFT WEAPON　RIGHT WEAPON

GR近接



用更高的速度使出「站立近接LW」的拳頭。攻擊力當然比正常的LW弱，但在要迅速解圍的情況下可以派上用場。



用極快的速度使出「通常近接RW」。由於整體性能較GR近接LW為佳，用GR的話主要是用這招。但要小心它不能CACNEL，而且揮空後有硬直時間。

QS近接





左QS近接是用肩膀攻擊，威力、攻擊距離和範圍都比較細，但攻擊判定出得快；右QS訓接則是橫向揮動火箭砲。出招比左QS近接慢，但判定卻非常廣闊，使用哪一種應視情況而定。

小跳RW攻擊



跳起用火箭砲攻擊敵人的頭部，通常在預計敵人會跳起時使用，不過威力只是一般，而且之後的虛位太大，不能多用。

小跳CW攻擊



跳起用臀部（？！）壓扁敵人。威力比小跳RW攻擊強，之後的硬直時亦較短，但在實戰內使用仍是太過危險，還是用來作DOWN攻擊較好。

DOWN近接



對應武器為RW，是用火箭砲毆打倒下的敵人。出招在眾多DOWN攻擊之中算是比較快，威力亦相當可觀，在自己處於優勢時使用無妨，但小心揮空後一定會受到反擊。

特　殊　攻　擊

全裝甲脫離

入力法：在跳躍上昇中按特殊掣

將自己身上的V.ARMOR全部脫掉及失去九成的HP，來以換來比Fei-Yen和CYPHER都要高的機動力。脫甲的一瞬間是完全無敵的，因此可以在最危險的一刻使用來救回一命。由於RAIDEN擁有可以將戰局一發逆轉的武器——LASER，不到最後一刻玩者都絕不應放棄爭勝的意欲。



斜射LASER

入力法：↗．←或→．↖加CW（DC手掣的↗或↖+A掣+CW）

突然將LASER射向斜方向的技巧，又稱為「兩點半方向LASER」。對於喜歡用（空中）橫DASH來避開LASER的敵人非常有效，不過由於這招需要玩者有極高的「先讀」技巧，要有效運用必須先在實戰中汲取足夠經驗。輸入指令的技巧，是先將一支桿推向斜前方向，待RAIDEN出現走路的動作後，再輸入蹲下CW就可以了。



RAIDEN 戰術運用

RAIDEN雖然擁有一擊必殺的LASER攻擊，但單靠它來進攻，也是不會有效果的。同樣道理，RAIDEN的火箭砲雖然在火力和連射性都一流，但沒有LASER的輔助，就只是普通的牽制武器。RAIDEN機師的實力高低，就是決定於能否將手上的武器互相配合，來做出有效的連攜攻擊。

近距離戰(‹99.9米)

直到密着狀態之前也是以 LASER 主導

由於RAIDEN的CW有極短的發動距離(34.9米)，因此未到最密着的狀態，玩者仍然可以使用LASER來攻擊，非常有利。在這時基本上只要玩者略為瞄準，即使不是光速LASER也極之容易命中，因此只要CW有足夠的武器能量，一有機會就不妨盡量接近敵人，即使不攻擊也可以作威嚇之用。



■近距離的LASER非常強力

麻痺電磁網也是近距離的有力武器之一，因為在電磁網變成圓筒型之前(即發射後的一瞬間)已經有攻擊判定，用來對付打算用橫DASH避開LASER的敵人非常有效。由於麻痺後的敵人即使受到強力的攻擊也不會被打DOWN，因此一些平時沒有機會出到的連續技，在這時也有機會全部命中。而最方便快捷的COMBO首推「通常近接RW」→「GR近接RW」，威力也相當高(可扣TEMJIN 72.0%)。如果電磁網落空，玩者宜立即用「左QS近接」來CANCEL，在回避之餘同時攻擊。

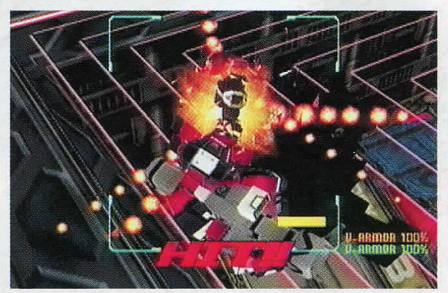


■雖然比較難擊中，但成功後的回報也很大

說開「左QS近接」的肩膀攻擊，這招在RAIDEN的埋身戰中往往有着極大的效用，原因是它出招快，判定大，而且在RAIDEN肩膀縮後的一瞬間，竟然有着避開敵人某些近接攻擊的效用！因此當敵我雙方都使用QS近接攻擊時(經常出現的情況)，最後勝利的通常也是RAIDEN。如果玩者再利用CANCEL不斷使出這招(通稱亂舞)，例如：

「左QS近接」→「擋格CANCEL」→「左QS近接」→「擋格CANCEL」……(以下繼續)

雖然看似簡單，但其實這招非常難纏，敵人即使擋了第一下，第二下又會立即來到，除非敵人用跳躍避開，否則要脱離近乎沒有可能。



■「左QS近接亂舞」是RAIDEN機師的必需技巧之一

雖然RAIDEN的近接能力是非常優秀，但面對BAL-BADOS和APHARMD B等格鬥超強的機種時，也需要準備脱離的手段。而最常用的方法，是發射「通常CW攻擊」的LASER後立即用前DASH來CANCEL，利用LASER的強大相殺能力安全脱離。

中距離戰(100-399.9米)

如何令 LASER 命中是重點

這個距離是RAIDEN最擅長戰鬥的範圍，原因是LASER在這裏最易命中。在250米以內的距離，只要敵人有少許虛位(再加上玩者少許的技巧)LASER如無意外就能擊中。但在這距離之外，玩者需要冷靜的判斷能力和善用牽制攻擊才能成功用LASER命中敵人。基本上，RAIDEN的LASER戰術有以下幾個模式：

1. 旋轉LASER

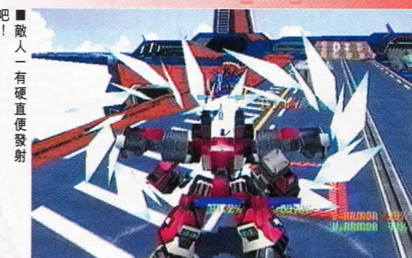
此為RAIDEN機師基本中的基本技巧。利用旋轉，玩者可以在敵人「打算」或者「好像」會移動的方向發射LASER。不過只要是稍為有經驗的對手，想回避這招也不太困難。要它命中，牽制攻擊是少不了的(後述)。在發射LASER後，立即用DASH來CANCEL硬直也是基本技巧之一，做不到的玩者請多加練習。

2. 斜射LASER

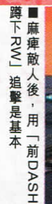
利用在「特殊攻擊」中介紹過的「斜射LASER」技巧，玩者不用在原地旋轉也可以立即向敵人的前進方向發射LASER。由於事前沒有旋轉的動作，敵人也無從估計LASER的發射方向，非常有效。不過留意它在發射後不能CANCEL，一旦「先讀」錯誤的話便有很大風險。

3. 跳躍TURBO旋轉LASER

通常是在跳起避開敵人的前DASH攻擊後，利用TURBO旋轉瞄準敵人的硬直位置，然後發射LASER攻擊。聽起來好像非常可行，因實際使用起上非常困難，它要求玩者有極佳的反應和判斷能力，而且射失後自己也十分危險，不過擅長這招的RAIDEN機師絕對會比其他人有利。



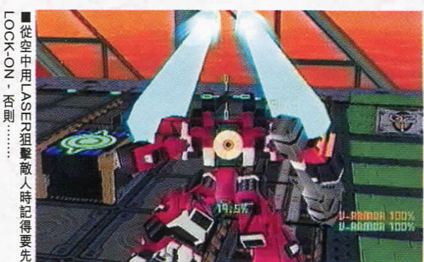
■敵人一有硬直便發射吧！





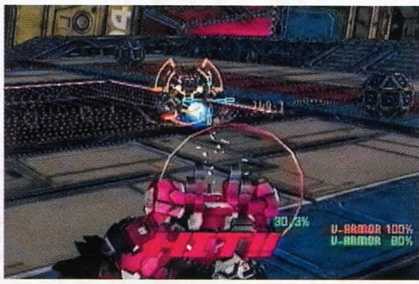
■麻痺敵人後，用「前DASH蹲下RW」追擊是基本

■使用了DASH CANCEL後，LASER發射時全無風險



■從空中用LASER狙擊敵人時記得要先LOCK-ON，否則……

至於RAIDEN的牽制技方面，較有效的包括追蹤力和相殺能力都高的「蹲下LW」、彈數、削V.ARMOR重視的「站立／蹲下LTRW」、威力大的「站立RTRW」，當然也少不了最基本的「通常RW」和「蹲下RW」。當成功引誘敵人使用DASH攻擊後，便用「前DASH蹲下RW」攻擊其硬直。記住RAIDEN的移動力低，自己主動用DASH攻擊只是送死行為。



■「蹲下RW」是牽制、攻擊兩用的優秀武器

在這距離電磁網也是不可或缺的武器，基本上只要在180米以後的距離它有能夠擊中敵人。將敵人困住後，不妨追蹤力強的武器如「站立RTRW」等去進一步加強攻勢。若能成功麻痺敵人，最有效的追擊技是「蹲下RW」和「前DASH蹲下RW」。如果敵人在高空麻痺，連「蹲下RW」也射不到的話，玩者可以埋身用「小跳近接」將之擊落。

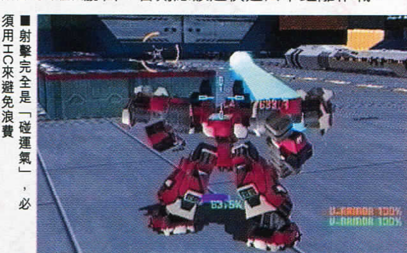
遠距離戰(›400.0米)

使用LASER時記得HC

在這個距離即使是擁有最強追蹤力的攻擊也不會有太大的效果，由於射LASER時必須「先讀」敵人的去向，有很重「碰運氣」的成分。為了節省武器能量，HC是必要技巧。另一方面，HC電磁網也有不錯的效果，因為敵人多數會向沒有電網的方向移動，玩者大概可以預算得到對手的下一步行動。

由於RAIDEN不是遠距離戰的材料，除非玩者想TIME OVER勝出，否則應該趕快返回中距離作戰。

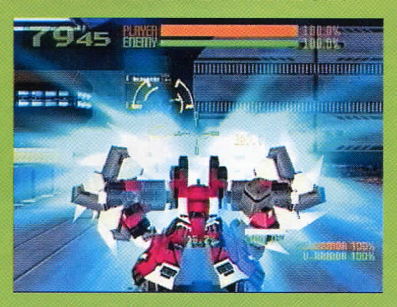




■射擊完全是「碰運氣」，必須用HC來避免浪費

戰鬥開始後的行動

由於戰鬥開始時雙方是面對面的，如果玩者懂得使用「光速LASER」，敵人基本上除了用「橫DASH」回避之外沒有其他選擇，但玩者又可以用「斜射LASER」和電磁網來封位，可見這種「二擇攻擊」對RAIDEN非常有利。若能夠用LASER擊中敵人，可以說那ROUND已經勝出了。不過要留意「ABONDONED QUARRY」和「VETEBRATE SHAFT」這兩個戰場由於一開始就有障礙物阻擋住，LASER並不適用。



TEMJIN
RAIDEN

GRYS-VOK

ANGELAN
BAL-BADOS



多目的火力裝備滿載機體

SAV-326-D/9
GRYS-VOK

用密集彈幕將敵人迫進死巷

雖然在外型上GRYS-VOK似是重量級VR，但作為支援火力型機體，它的機動性能其實不低，裝甲值和V.ARMOR值都屬於平均級數(和TEMJIN相若)。武器方面，GYRS-VOK雖然全身都是砲，但單發的攻擊力不算特別突出，因此玩者應充分利用其彈數多的優點來取得戰鬥的主導權。

性能分析

射擊戰能力	★★★★☆
近接戰能力	★☆
地面移動力	★★★
空中移動力	★★
防禦力	★★★
V. ARMOR能力	★★★

●註：☆=半粒★

GRYS-VOK 武裝解說

LEFT WEAPON
MISSLE LAUNCHER

GRYS-VOK的左手是一個小型的飛彈發射器，內裏的主要武器是火柱形燃燒彈，在攻擊和防禦兩方面同樣出色。LW的其他攻擊還有機槍和巡航導彈等，不過能量回復得慢是其缺點。

CENTRE WEAPON
SHOULDER LAUNCHER

GRYS-VOK的兩肩可以發射出導向性能和彈數均極高的飛彈，所產生的彈幕在中、遠距離戰時能給予敵人無比的壓力。而頭頂的發射器則可以射出名為「ICBM」的小型核彈，不過使用機會不多。

RIGHT WEAPON
MISSLE LAUNCHER

GRYS-VOK的左手裝備了外型和LW一樣的飛彈發射器。它的主要武器是小型飛彈，依照發射的形態，飛彈的大小和屬性亦會有所不同，是中、近距離的主力兵器。另外它和LW一樣，也可以射出機槍和巡航導彈。

通常攻擊



使用能量：52%　　彈數：1

射出會向前移動的火柱型燃燒彈。其相殺能力非常高，射出後亦沒有硬直，加上之後可以使出特殊技「DOUBLE NAPALM」，非常容易使用，是防禦時的主力武器。



使用能量：30+30-63%　　彈數：2×2

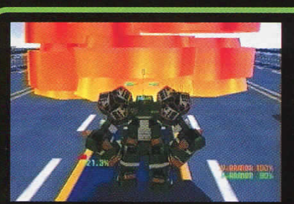
由兩肩的發射器中射出兩枚導彈，按實扳機時會再發射一次(要有足夠的能量)。攻擊力高，追蹤力一般但彈速慢，使用的能量也太多。HC後彈數會減半，實用性大減。



使用能量：10%×彈數　　彈數：1-8

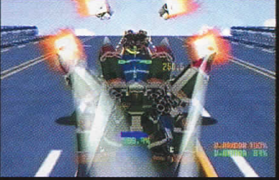
從右手射出小型的飛彈攻擊，是GRYS-VOK最基本的牽制技。威力和追蹤能力都不高，但有着不俗的連射性。在步行中射幾發來逼敵人作出反應是常見的用法。

蹲下攻擊



使用能量：69%　　彈數：4

產生四支在原地爆發的火柱，製造出一道臨時的防禦壁。其相殺能力比「通常攻擊」還要高，而且只要用特殊技「DOUBLE NAPALM」就能「免費」使用，可以信賴。



使用能量：30+30-63%　　彈數：4×2

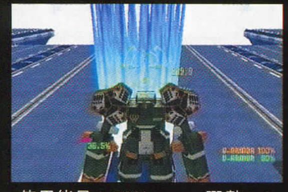
彈數比站立時多一倍，而且彈速極高，又可以越過障礙物，是牽制和狙擊的主力。用右HC可以射出四發飛彈但消耗能量只是15%，用左HC則可以在能量40%時射足八發，效率極高。



使用能量：10%×彈數　　彈數：1-4

射出彈速比「通常攻擊」高的飛彈，主要是用來狙擊敵人的硬直。不過即使全彈命中威力也不高，而且攻擊中不能CANCEL其他動作，有被反擊的危險。

跳躍攻擊



使用能量：52%　　彈數：1

跳起射出火柱燃燒彈，它的性能和「通常攻擊」基本上一樣，但作為防禦性的武器，根本沒有理由要在空中使用，而且火柱的上方又沒有相殺的判定，不太可靠。



使用能量：30+30-63%　　彈數：2×2

射出比「通常攻擊」快的導彈，直擊的話攻擊力相當高，但始終跳起攻擊有其風險，而且「跳躍右TURBO攻擊」的性能比較好，這招的使用機會不多。HC後彈數減半。



使用能量：13%×4　　彈數：4

跳起用和「通常攻擊」一樣的飛彈攻擊。將本來是用來牽制的攻擊在空中使出，只會增加自機的危險，而且GRYS-VOK的跳躍CW攻擊也比RW強得多了。

LEFT WEAPON　CENTRE WEAPON　RIGHT WEAPON

站立左TURBO攻擊



使用能量：2%×彈數　彈數：1-32

利用裝在機體中央雙手的機槍攻擊。射程約有440米，追蹤能力亦不俗，但彈速不算快，即使擊中敵人也沒有攻擊力，只能削去其V.ARMOR，用途十分有限。



使用能量：35%　彈數：2

外表上和「通常攻擊」一樣的飛彈。彈速比較高而且有着極強的打DOWN敵機性能，但威力則差了一大截。HC後消耗能量減少但不能打DOWN敵人，沒有使用的必要。



使用能量：3%×彈數　彈數：1-32

利用裝在機體中央雙手的機槍攻擊。射程約有620米，但由於彈速不算快，在遠距離基本上無可能擊中。連續擊中時的威力相當驚人，在近接戰時突然使出有較好的效果。

蹲下左TURBO攻擊



使用能量：3%×彈數　彈數：1-32

射出和「站立左TURBO攻擊」一樣的削V.ARMOR機槍，不過它有微量的攻擊力，而且彈速更快，比較容易命中，用來CANCEL DASH攻擊後的硬直有不錯的效果。



使用能量：30%　彈數：4

除了威力較差外，彈速、追蹤能力和打DOWN敵人的性能都極高，而且消耗能量少，在右HC後性能不變但使用能量再減半，因此可以不斷發射，是GRYS-VOK的主力武器之一。



使用能量：3%×彈數　彈數：1-32

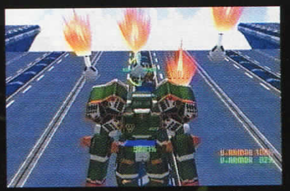
和「站立左TURBO」同樣是用機關槍攻擊。論性能它比站立時好，因為它在發射的一瞬間已會修正方向，所以較容易命中，但仍不宜太過依賴。

跳躍左TURBO攻擊



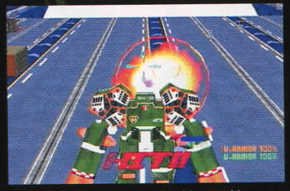
使用能量：2%×8　彈數：8

性質和其他左TURBO攻擊一樣，攻擊力則是三者之中最高的。不過這招的彈數固定，不能自己控制，而且着地時太過危險，沒有使用的必要。



使用能量：15%　彈數：4

跳起射出四枚會在地上彈跳的燃燒彈，在碰到敵機時爆發，並有着很高的相殺能力和削V.ARMOR量。消耗的能量非常少(HC後更少)也是其優點。



使用能量：3%×彈數　彈數：12

在空中使出和其他「左TURBO」一樣的攻擊，射程約為575米。發射的彈數變得不能自由控制，而且跳起使用這樣容易避開的攻擊實在危險，無謂多用。

站立右TURBO攻擊



使用能量：59%　彈數：1

射出一枚在地面彈跳前進的導彈，擊中敵機或障礙物後會產生火柱，但沒有任何攻擊力，只能削去V.ARMOR，追蹤性能、彈速和硬直時間都差得不能接受，不用為妙。



使用能量：30×3%　彈數：2×3

射出和「蹲下攻擊」同類的導彈，能量足夠的話最多可以發射六發，威力相當高，但發射前後有硬直是大問題，不過只要利用「光速」技巧就可以減輕發射時的危險。



使用能量：20%×4　彈數：4

射出四枚大型的飛彈。發射前後都有硬直，彈速慢而且又沒有什麼追蹤能力，利用價值不大。但它卻有穿過炸彈或燃燒彈等爆風的能力，對付喜歡用這些武器防禦的敵人很有效。

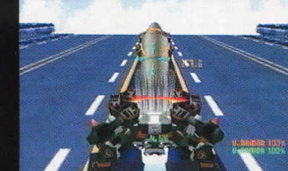
LEFT WEAPON　CENTRE WEAPON　RIGHT WEAPON

蹲下右TURBO攻擊



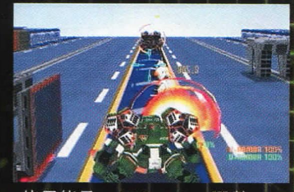
使用能量：100%　彈數：5

射出一支大火柱和四支小火柱，在小火柱爆發時裏面還會射出小型的飛彈。但這招會耗盡LW的武器能量，而且「DOUBLE NAPALM」也有類似的效果，因此使用機會不多。



使用能量：98%　彈數：1

從頭頂射出大型ICBM導彈，它會在上空不斷追蹤敵人，約在十秒後降落產生大爆發，威力雖然高但要回避太過容易了。在能量只得40-98%期間發射會有煙射出但導彈則欠奉。



使用能量：25%×4　彈數：4

飛彈的性質和「站立右TURBO攻擊」一樣，彈速則加快了，在中、近距離比較容易命中。不過由於缺乏追蹤力，更要消耗所有武器能量，依然難於使用。

跳躍右TURBO攻擊



使用能量：100%　彈數：4

用和「蹲下攻擊」一樣的燃燒彈轟炸敵人。雖然着地有虛位，但某程度上火柱起了保護自機的作用，擊中時又可以立即打DOWN敵人，算是最有用的跳躍攻擊。



使用能量：84%　彈數：12

從全身的發射器射出共十二發導彈攻擊。由於導彈的速度各異，敵人要完全回避非常困難，但留意它不能射中近距離的敵人。HC後彈數、性能不變，沒有不用的道理。



使用能量：68%　彈數：1

將手榴彈投到約150米的距離處。由於是用近接信管的關係，在碰到地面、敵機或子彈時會立即爆發，形成半球形的爆風，並有不俗的相殺性能。

DASH攻擊



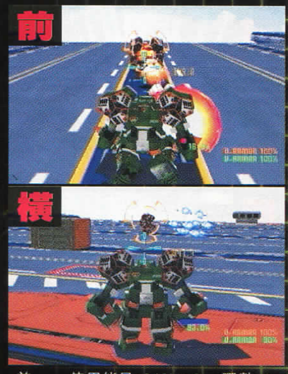
前	使用能量:62%	彈數:1
斜前	使用能量:62%	彈數:1
橫	使用能量:35%×2	彈數:2
斜後	使用能量:17%	彈數:1
後	使用能量:35%	彈數:1

「前／斜前DASH」的威力低而且相殺能力只是一般，加上DASH攻擊有硬直，不是太過安全；「橫DASH」會連續射出兩發燃燒彈。兩支一同命中時的威力比「前DASH」更大；「斜後DASH」使用的能量極少，可以不斷使用來牽制敵人，十分有效；「後DASH」的性能和「斜後」一樣但消耗能量加倍，沒有使用的理由。



前	使用能量：30+30-63%	彈數：4
斜前	使用能量：33+30-63%	彈數：4
橫	使用能量：30+30-63%	彈數：4
斜後	使用能量：30+30-63%	彈數：4
後	使用能量：30+30-63%	彈數：4

「前／斜前DASH攻擊」的性質和「通常攻擊」類似，同樣是追蹤性能低和彈速不高，消耗的能量多之餘命中率又太低；「橫／斜後／後DASH攻擊」的性能亦同樣，不過由於是一邊離開敵機一邊開火，想命中敵人更難。以上所有攻擊在HC後彈數都會減半。整體來說，「DASH攻擊CW」不及「DASH蹲下攻擊CW」好用。



前	使用能量:31%×3	彈數:6
斜前	使用能量:14%×2	彈數:2
橫	使用能量:17%×2	彈數:2
斜後	使用能量:17×2%	彈數:2
後	使用能量:27%×2	彈數:2

「前DASH攻擊」在近距離擊中時通常能將敵人打DOWN，而且威力和命中率都十分高；「斜前DASH」雖然攻擊力降低了，但消耗的能量較少，可以信賴；「橫／斜後DASH攻擊」的飛彈在途中會分裂成十支小火箭，全彈命中時威力驚人，但缺乏安定感；「後DASH攻擊」會射出追蹤力極高的巡航導彈，適合用來牽制敵人。

LEFT WEAPON　CENTRE WEAPON　RIGHT WEAPON

DASH蹲下攻擊

LEFT WEAPON





前	使用能量：62%	彈數：1
斜前	使用能量：62%	彈數：1
橫	使用能量：35%×2	彈數：2
斜後	使用能量：62%	彈數：1
後	使用能量：31%×3	彈數：3

「前／斜前DASH」的性能和普通DASH攻擊的分別極少，用法基本上無異；「橫DASH」的彈速明顯較普通DASH攻擊慢，而且火柱之間的距離拉開了，命中時的威力亦降低；「斜後DASH」的能量消耗和普通DASH差太多，不用為妙；「後DASH」會發射三枚高速巡航導彈，爆發時的威力和相殺能力都不俗，可以用來在近身戰時脫離險境。

CENTRE WEAPON

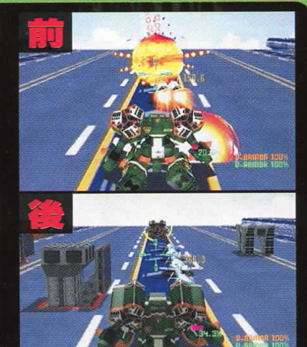




前	使用能量：98%	彈數：1
斜前	使用能量：30+30-63%	彈數：8
橫	使用能量：30+30-63%	彈數：8
斜後	使用能量：30+30-63%	彈數：8
後	使用能量：30+30-63%	彈數：4

「前DASH蹲下攻擊」會射出大型ICBM導彈，性能和「蹲下右TURBO攻擊」完全一樣，不過由於是移動中出招，有機會擊中在上空飛過的敵人；「斜前／橫DASH」的彈數比普通DASH攻擊多，但追蹤能力沒有太大改善，命中率只是稍高。HC後彈數不變；「後DASH」會射出「通常攻擊」的導彈，但仍是沒有可取之處。

RIGHT WEAPON



前	使用能量：30%×3	彈數：6
斜前	使用能量：13%×2	彈數：2
橫	使用能量：17%×2	彈數：2
斜後	使用能量：17×2%	彈數：2
後	使用能量：27%×3	彈數：3

「前／斜前DASH蹲下攻擊」的彈速和追蹤性能都比普通DASH時高，雖然威力低了，但使用起來異常穩定，是用來狙擊敵人硬直的最佳手段；「橫／斜後DASH蹲下攻擊」的飛彈分裂時間比DASH攻擊早，使用哪一種應視敵我距離而定；「後DASH蹲下攻擊」是巡航導彈，彈數還比DASH攻擊多一發，更容易使用。

空中DASH攻擊

LEFT WEAPON



前	使用能量：62%	彈數：1
斜前	使用能量：62%	彈數：1
橫	使用能量：35%×2	彈數：2
斜後	使用能量：17%×2	彈數：2
後	使用能量：35%	彈數：1

「空中前／斜前DASH」的威力低但在近距離的命中率甚高；「橫DASH」則會投下兩枚燃燒彈，使用能量較多但亦更易命中，以上三招用來作最後一擊相當有效，但落空後要小心着地；「斜後DASH」會射出兩枚「省能量」燃燒彈，效率最佳但容易受到狙擊；「後DASH」的威力和「前DASH」一樣，但問題是命中率太低。

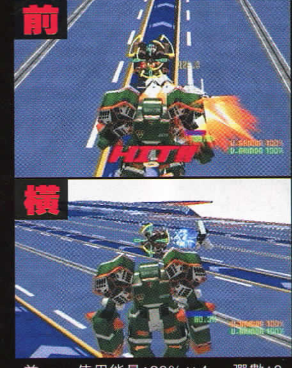
CENTRE WEAPON



前	使用能量：35+35-63%	彈數：4
斜前	使用能量：35+35-63%	彈數：4
橫	使用能量：30+35-63%	彈數：4
斜後	使用能量：30+35-63%	彈數：4
後	使用能量：30+35-63%	彈數：4

「空中前DASH攻擊」使用的導彈和「通常攻擊」的一樣，但值得肴意的是第二組發射的導彈有着極高的追蹤能力，威力也較第一組為高，是最好用的DASH攻擊之一；其餘四種空中DASH攻擊的威力都比不上「前DASH」，第二組導彈也失去了其優秀的導向力，沒有用的必要。以上所有攻擊HC後都會減少導彈的數目。

RIGHT WEAPON



前	使用能量：23%×4	彈數：8
斜前	使用能量：13%×4	彈數：4
橫	使用能量：17%×2	彈數：2
斜後	使用能量：17×2%	彈數：2
後	使用能量：13%×2	彈數：2

「空中前DASH攻擊」性能和地上DASH攻擊差不多，但要肴意它攻擊不到腳下的敵機，而「斜前DASH攻擊」則沒有這個問題，重視命中率的話可以多用，當然威力會差少許；「空中橫／斜後DASH」也是分裂型飛彈，性能和地上DASH沒有分別。留意所有分裂飛彈都有削V. ARMOR作用；「空中後DASH」只是兩枚小飛彈，用途不大。

近接攻擊

LEFT WEAPON / CENTRE WEAPON / RIGHT WEAPON

通常近接



用左手的發射器毆打敵人。出招速度非常快，威力亦是三招通常近接之中最高的，並且能夠一擊打DOWN敵人，使用頻率較高。缺點是近接發動距離太短。



在原地旋轉並伸出兩手的飛彈發射器來攻擊。雖然好像可以攻擊到背後的敵人，但其實只有前方有攻擊判定，出招也太過慢，使用上有很高的危險性。



用右手的發射器毆打敵人。樣子雖然和「通常近接LW」相似，但它的威力較低，而且不能將敵人打DOWN。不過當敵人處於右側時，這招是比較好的選擇。

蹲下近接



蹲下用左手掃跌敵人。雖然攻擊範圍好像很廣闊，但實際上是相當狹窄，加上出招緩慢威力又低，沒有什麼利用價值可言。



像用兩手扯開敵人雙腳的攻擊。蹲下攻擊中以這招的威力最高，但出招慢和攻擊範圍狹窄令它的實用度大減。如要用敵人不能擋的招式，以「TURBO近接RW」最佳。



蹲下用右手的發射器攻擊敵人的下盤。威力雖然是所有近接攻擊中最低的，但出招的速度不算慢，在激烈的近身戰中突然使出有着不錯的效果。

TURBO近接



用兩手的飛彈發射器去「夾」敵人。對正前方有着很廣闊的攻擊判定，但問題也是出招太慢，而且容易被敵人的QS近接回避和反擊，使用機會不多。



張開雙手的飛彈發射器來「夾」對手。攻擊力是TURBO近接中最高，但其實「TURBO近接LW」的威力也相差不遠而且出招也較快，無須特地去使用。



用雙拳敲打敵人的頭部。出招速度比「通常近接RW」還要快，因此非常易用。即使敵人擋了這招也會DOWN，令玩者有時間脫離近接戰範圍，確保安全。

DASH近接



用左手的飛彈發射器攻擊。和其他機體的DASH近接不同，這招向正前方的攻擊判定非常怪異，尤其是當對手是輕量級時。這時候玩者應改用「DASH近接CW」。



雙手同時使出「勾拳」絕技。出招速度快而且在正前方有廣闊攻擊判定(比起其他VR的DASH近接CW而言)，雖然距離是短了點，但使用得法的話可是非常強力。



「DASH近接LW」的右手版本，除了左右掉轉之外兩招之間沒有任何分別。出招速度雖快但攻擊範圍非常短，利用價值不高。使用時記得看清楚敵機在哪一個方向。

LEFT WEAPON　RIGHT WEAPON

GR近接





攻擊方法和通常迎近接完全一樣。雖然威力較低，但一擊將敵人打DOWN的特性仍然保留。除了不能CANCEL外，它的整體性能是GRYS-VOK近接攻擊之中數一數二。

出招速度、攻擊範圍都和「GR近接LW」沒有分別，但威力則稍遜，因此除非敵人真的非常靠近自機的右邊，否則基本上沒有用這招的理由。

QS近接





其他VR的近接主力技「QS近接」，到了GRYS-VOK手上變得用處不大。原因是除非敵人在50米以內，否則這招都不會命中，威力亦只比GR高少許，不過如果是用來回避當然無所謂。

小跳近接







跳起用左（LW）、右（RW）或雙手（CW）的飛彈發射器攻擊。三者之中以CW的性能最佳，除了威力最高之外，攻擊的範圍亦是最廣。不過落空後一定會受到反擊。

DOWN近接

GRYS-VOK的RW在敵人倒下後會變成DOWN近接攻擊。攻擊速度不算慢，但只要對手起身夠快，就幾乎一定可以回避到。用射擊武器來做DOWN攻擊是較佳的選擇。



特殊攻擊

巨型ICBM

入力法：靜止狀態時蹲下按特殊掣

從頭頂的大型飛彈發射器中射出比「蹲下右TURBO CW」更為巨大的「ICBM」核彈。它會不斷在敵人的頭頂附近飛行，然後約在十秒後向着敵機緩緩落下，着地時產生超巨大的骷髏形爆風，非常搞笑。這枚巨大ICBM不會消耗武器能量之餘，其威力和攻擊範圍都屬GRYS-VOK武器中之冠，而且削V.ARMOR的能力亦非常高，但追蹤能力則稍遜，想直接擊中敵人相當困難，算是美中不足之處。



GRYS-VOK 戰術運用

GRYS-VOK的戰術，都是集中在如何用飛彈將敵人包圍一事上。不過如果玩者事前毫無計劃，作戰時在不適當的時間使用不適當的導彈攻擊，不單止會浪費貴重的武器能量，令可發射的飛彈數減少，而且其硬直時間更會令玩者遭受到敵人反擊。因此GRYS-VOK機師必須預先對各種飛彈的特性有所理解，然後在作戰時善用HALF CANCEL和硬直CANCEL，不讓飛彈有停止發射的一刻。

近距離戰(‹149.9米)

要盡量做到「攻守一體」

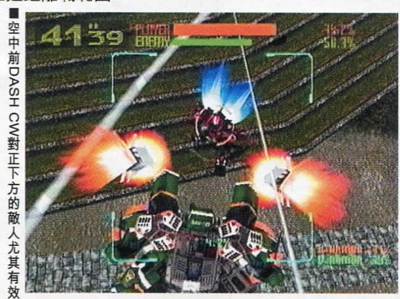
在近距離時，GRYS-VOK基本上會受到敵人壓制着，但玩者也不用太過擔心，因為GRYS-VOK擁有兩種有效的防禦性武器，它們分別是「蹲下LTCW攻擊」和特殊技「DOUBLE NAPALM」。

「蹲下LTCW攻擊」由於出招沒有硬直，而且在近距離的追蹤能力極之優秀，擊中後還可以將對手打DOWN，簡直就是最理想的解圍武器。至於「DOUBLE NAPALM」也是攻守一體的武器，當想和敵人保持距離時，玩者可以先放出「DOUBLE NAPLAM」，然後在爆風的後面安全用「斜後DASH　LW攻擊」(也是NAPALM……)來拉遠距離。當然，玩者也可以躲進爆風內用「前DASH RW攻擊」來轉守為攻。



■用蹲下LTCW迅速打DOWN對手

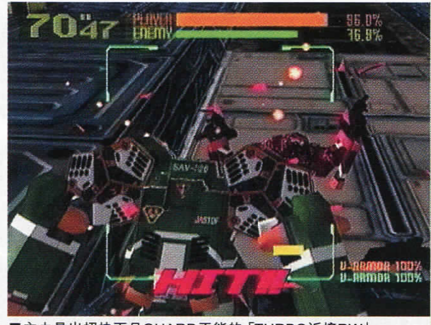
説開攻擊，GRYS-VOK在這個距離仍然有「前DASH RW」、「空中前DASH RW」、「空中前DASH CW」等強力武器，因此稱不上特別不利。只要敵人一露出虛位(例如前DASH攻擊落空)，玩者不妨立即用以上的招式反擊。將敵人打DOWN後，便應迅速用DASH脱離近距離戰範圍。



■空中前DASH CW對正下方的敵人尤其有效

雖然GRYS-VOK在近距離仍然可以應付自如，但埋身肉搏就的而且確不是它的強項，絕對是應免則免。不過有時始終無何避免地要進行近接戰(例如敵人的高手級的APHARMD B時)，因此玩者仍需要有近接作戰的基本知識。

GRYS-VOK使用頻率最高的近接攻擊是「TURBO近接RW」，它不但出招奇快，而且左右方向的判定相當強。由於是TURBO近接的關係，即使敵人擋了也會被打DOWN，這時候玩者就可以立即脱離。雖然不是格鬥技，但「站立LTRW」的機關槍也是非常強力，一瞬間就可以奪去敵人約三成的體力。



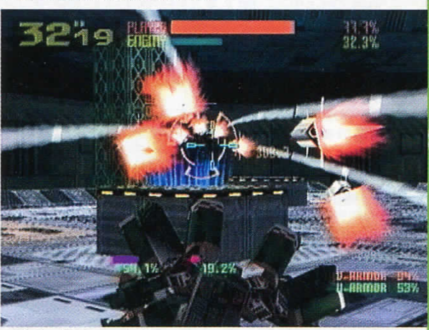
■主力是出招快而且GUARD不能的「TURBO近接RW」

中距離戰(150.0-399.9米)

用火柱保護着自機去進攻

在這個距離由於敵人也會用大量牽制技前來攻擊，進攻時應以少虛位的招式為主。

論有效的攻擊法，「蹲下LRCW」的飛彈一定榜上有名。虛位少、彈速快而且追蹤性能極之優秀。即使它的威力較低，但用作牽制的話沒有什麼所謂，反正使用HC(記着是放開左扳機)的話消耗的能量只是15%，可説是「長射長有」。除此之外，「蹲下CW攻擊」也是非常強力，如果用上左HC的話只需約40%的能量就可以射足八發飛彈，不過其硬直時間和「蹲下LRCW」相比則顯得較長，因此玩者打算用飛彈攻擊之前，一定要先用「DOUBLE NAPALM」去製造一道防彈的保護壁，然後才好安全地從背後發射飛彈。

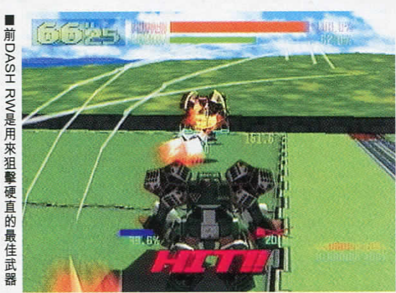


■連續不斷的飛彈攻勢！



■躲在DOUBLE NAPALM的後面攻擊

由於戰場上的情況是千變萬化的，即使現在玩者處於有利的中距離位置，但也難保在三秒後就變成了近距離。因此懂得控制敵我之間距離是非常有用的技巧。例如當玩者想保持中距離的狀態，可以多用「橫／斜後DASH蹲下CW」(同樣在HC後彈數不變，而且也是40%能量射足八發！)；如果想縮短距離，則可以考慮用「前／斜前DASH RW」來進攻；如果要拉遠距離，使用省能量燃燒彈「斜後DASH LW」一邊保護自己一邊脫離就可以了。「當DASH攻擊完後不是會有硬直的嗎？」說得沒錯，但筆者不是在「基本系統」內介紹過「硬直CANCEL」的技巧麼？玩者只消在硬直時用「蹲下LTCW」CANCEL，就可以減輕DASH攻擊的風險，還能夠進一步加強飛彈彈幕，一舉兩得。



■前DASH RW是用來狙擊硬直的最佳武器



■有時逃走也是戰術上必要的行動——「斜後DASH LW」



■「跳躍RTCW」專門用於攻擊遠方的敵人

■如果敵人走近，就改用「跳躍LTCW」攻擊下方

遠距離戰(›400.0米)

GRYS-VOK最容易作戰的距離

在這個距離，玩者不用太過擔心硬直的問題，因此可以盡情發揮GRYS-VOK「砲台」的本色，不斷用CW的飛彈進攻。

當中效果最佳的攻擊法首推彈數多達十二發的「跳躍RTCW」導向飛彈。在400.0米以外的地方，敵人要回避這招非常困難。一旦發現敵人想鑽到腳下回避這招，玩者便應立即改用「跳躍LTCW」的垂直落下爆彈反擊。但其實只要在使出這招前用「斜後DASH LW」或「DOUBLE NAPALM」保護自己，就不用擔心出招時受到反擊。如果敵人用想前／斜前DASH來迫近，玩者大可以在着地時用「蹲下CW攻擊」、「蹲下LTCW」或「後DASH蹲下RW」來迎擊來犯的敵人。

戰鬥開始後的行動

由於GRYS-VOK缺乏一些像RAIDEN的LASER般出招快，而且能夠相殺敵人砲火的武器，基本上戰鬥開始時玩者應該專心回避，以策安全。而常用的行動則有以下幾種：

1. 橫DASH→JUMP CANCEL→DOUBLE NAPALM

最基本的行動例。除非敵人用「斜射LASER」來攻擊玩者（而且還要「先讀」左或右），否則用這方法開始戰鬥非常安全。DOUBLE NAPALM之後可以取得戰鬥的主導權也是優點。

2. 斜後DASH LW

立即遠離敵人的做法。對近接戰強的機體如APHARMD B和RAIDEN都有不錯的效果。

3. 前DASH蹲下RW

專門用來對付攻擊力弱的敵人，如Fei-Yen Kn和CYPHER等。又或者是「先讀」到敵人會用橫DASH來回避時使用。不過如果敵人的反應夠快，要回避這招不難，還是少用為妙。



TEMJIN
RAIDEN
GRYS-VOK
ANGELAN
BAL-BADOS



冰雪魔法系神聖機體

SGV-417-I ANGELAN

帶着冰龍作戰的魔法少女

如果單從外表看，大家可能會將ANGELAN想像成一名柔弱的魔法少女，但事實上她擁有只僅次於DORDRAY的強力V. ARMOR，而且擅長多方向的連攜攻擊。機動力方面，ANGELAN在空中的移動力極高，但在地面上的速度則在平均之下，玩者可能需要一段時間才能適應ANGELAN那種「浮游」的移動感覺。

性能分析

射擊戰能力	★★★☆
近接戰能力	★☆
地面移動力	★★★
空中移動力	★★★★
防禦力	★☆
V. ARMOR能力	★★★★☆

●註：☆=半粒★

ANGELAN 武裝解說

LEFT WEAPON
HAND SHOT

ANGELAN的左手能放出冰柱和結晶彈兩種武器。冰柱的威力和追蹤能力都非常優秀，而且會在戰場上停留一段長時間，可以迫敵人作出回避動作，自機就從另一方向攻擊。結晶彈的彈速高而且攻擊範圍廣闊，要回避非常困難。

CENTRE WEAPON
CRYSTAL BIT

利用手杖頂部的V CRYSTAL召喚出冰龍。冰龍的最大特色是不需要玩者的操作它也會自動攻擊敵人，因此ANGLEAN本身可以用其他武器配合作出多方向的連攜攻擊。另外ANGELAN也可以做出冰鏡來防禦敵人的攻擊。

RIGHT WEAPON
ROD SHOT

從ANGELAN右手的魔法杖處射出冰彈攻擊敵人。冰彈的威力和相殺能力很高，但不能削V.ARMOR之餘消耗的能量較多，不能胡亂發射。偶爾用來牽制當然沒有問題，但玩者更應視它為攻擊敵人硬直的主武器。

通常攻擊



使用能量:59%　彈數:1

將一粒結晶彈變成冰柱向敵人方向前進。冰柱的威力、V.ARMOR削減量和追蹤能力都十分優秀，並能穿越障礙物攻擊，通常是用來牽制，或者是作連攜攻擊的起點之用。



使用能量:59%　彈數:8

召喚出一條會噴射冰雪彈的冰龍，即使沒有LOCK-ON牠也會自動飛到敵人頭頂上攻擊，強迫對手作出回避行動。召喚時有一瞬間的硬直，因此不宜在空曠地方使用。



使用能量:17%×彈數　彈數:1(可連射)

從右手的手杖發射出冰彈攻擊。它擁有相當高的威力和相殺能力，射程亦沒有限制，但在遠距離即使擊中敵人也沒有攻擊力，因此主要是在中、近距離時作牽制之用。

蹲下攻擊



使用能量:59%　彈數:1

冰柱的彈速比「通常攻擊」為高，但威力、V.ARMOR削減量和貫穿障礙物的能力都降低了。利用其優秀的彈速，這招的主要用途是攻擊敵人的硬直。



使用能量:49%　彈數:8

和「通常攻擊」同樣是召喚冰龍。由於性能沒有分別但消耗的能量較少，因此使用時應以這招為主。留意「靜止蹲下攻擊」的虛位比「移動蹲下攻擊」來得少。

使用能量:17%×彈數　彈數:6／3

蹲下發射六發(靜止時)或三發(移動時)冰彈，根據按掣時間的長短可以控制彈數。威力比「通常攻擊」低但彈速較高，而且彈和彈之間的間隔短，容易連HIT，整體性能優秀。

跳躍攻擊



使用能量:62%　彈數:1

放出一條攻擊力高、削V.ARMOR能力低的冰柱。它貫穿障礙物的能力優秀，但由於着地時可能有危險，使用時要意和敵機之間的距離。留意二段跳後的冰柱常會打不中敵人。



使用能量:62%　彈數:8

跳起召喚冰龍攻擊。由於着地時有虛位，在遠距離使用是基本，不過在近身戰中用它來解圍也有不俗的效果。順帶一提所有噴雪冰龍攻擊都有很高的V.ARMOR削減能力。



使用能量:17%×4　彈數:4

其攻擊力和「通常攻擊」一樣，但發射彈數被固定是四發。同樣它在遠距離不能給予敵人傷害，但太近的話機體的正下方又是這招的死角，可見使用起來有許多限制。

LEFT WEAPON　CENTRE WEAPON　RIGHT WEAPON

站立左TURBO攻擊



使用能量:48%　彈數:7

由右向左放出一列共七粒的結晶彈。雖然幾乎沒有追蹤和相殺能力，但由於彈數多，要完全回避非常困難。發射途中用步行、DASH或跳躍等可以CANCEL，但彈數會減少。



使用能量:35%　彈數:1

用手杖製造出一面冰鏡，它即使擊出敵人也沒有攻擊力，也不能削V.ARMOR，但鏡面卻有阻擋或反射敵人攻擊的能力。不過由於它的持續時間短(約兩秒)，不要太過信賴。



使用能量:73%　彈數:1

用彈速極高的LASER攻擊。其威力是越遠時越高，擊中後幾乎一定會打DOWN敵人，而且發射時會自動修正軌道。由於是左TURBO攻擊，這招不論是出招前後都沒有硬直，非常易用。

蹲下左TURBO攻擊



使用能量:41%　彈數:7

威力和站立的結晶彈幾乎一樣，但卻有着微量的相殺能力，而且消耗的能量亦較少，因此使用結晶彈時應以此為主。是ANGELAN的牽制和進攻的主要手段。



使用能量:35%　彈數:1

也是造出一面防禦用的冰鏡，不過它的持續時間增至六秒，會一邊加速一邊向着敵人飛過去，命中時還有微量的攻擊，但它在碰到炸彈或燃燒彈的爆風就會裂開，小心使用。



使用能量:93%　彈數:1

和「站立左TURBO」一樣是LASER攻擊，而且威力有些微的增加。雖然它用來CANCEL硬直非常有效，但由於消耗的能量極多，缺乏效率。使用時仍是以「站立」為主。

跳躍左TURBO攻擊



使用能量:62%　彈數:7

用樣是射出7 WAY結晶彈。由於是跳起發射的關係，攻擊範圍特別廣闊。用來在中、遠距離的牽制十分有效。順帶一提，結晶彈是不會受到V.ARMOR反彈的。



使用能量:44%　彈數:1

從上空發射出冰鏡。它的追蹤能力和彈速都非常高，而且幾乎一定可以打DOWN敵人(DORDRAY除外)。鏡本身的防禦效果亦沒有改變，可以用來回避敵人的對空攻擊。



使用能量:77%　彈數:1

跳起射出的LASER在性能上和「站立」「蹲下」有點分別。例如它有前兩者都缺乏的相殺能力，擊中時敵人一定會DOWN，攻擊力也不會受距離影響。但落空後要小心着地。

站立右TURBO攻擊



使用能量:69%　彈數:1

從左手放出大型的結晶，浮遊一段時間後改變成巨型的冰柱，留意結晶本身已有攻擊判定。威力、穿越障礙物的能力都極高，雖然有硬直，但在障礙物後使用就沒有問題。



使用能量:79%　彈數:2

召喚出兩條用身體攻擊敵人的冰龍，是ANGELAN的最強武器。追蹤能力極之優秀，即使敵人避了第一次攻擊，冰龍還有可能回頭攻擊第二次。但缺點是消耗能量多和有很長的硬直。



使用能量:80%　彈數:1

從手杖射出冰箭攻擊。命中後會令敵人凍結一段時間，在凍結期間還會慢慢削去其能源。當然，玩者可以追擊凍結中的敵人。不過問題是它出招和彈速都太慢，想命中絕非易事。

LEFT WEAPON　CENTRE WEAPON　RIGHT WEAPON

蹲下右TURBO攻擊



使用能量:69%　彈數:1

攻擊型態和站立時一樣，分別只是它威力較低和不能穿越最堅硬的障礙物（如洞穴內的石柱），但追蹤能力卻是一流。留意右TURBO的冰柱會停頓一段時間後才開始移動。



使用能量:79%　彈數:2

和「站立右TURBO」一樣是召喚雙龍。牠們的移動速度極高，用來對付缺乏回避力的重量級VR非常有效，但一旦敵人避開了，雙龍就會立即離開，不會再次攻擊。



使用能量:67%　彈數:1

和「站立右TURBO」同樣是射出冰箭，不過這招的威力比較高之餘追蹤性能降低，因此只適宜在中、近距離使用，在遠距離時應用回「站立右TURBO攻擊」。

跳躍右TURBO攻擊



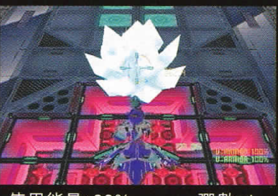
使用能量:72%　彈數:1

這招也是放出巨型的冰柱，不過由結晶變成冰柱的時間較短，追蹤能力則和「蹲下右TURBO」同級。在遠距離時使用，再配合冰龍作複合攻擊效果極佳。



使用能量:99%　彈數:2

雙龍的性能雖然和「站立右TURBO」一樣，但因為可以用二段跳離開敵人的視野攻擊，命中率特別高。不過要留意如果敵人巧妙地用跳避開，雙龍就會碰到地面立即消失。



使用能量:83%　彈數:1

這招的冰箭有着「蹲下」的威力，但也有着「站立」的追蹤性能，其縱向追蹤能力更是驚人，有時候不用二段跳躍是回避不到這招的，而且即使敵人幾乎在自機腳下也能擊中。

DASH攻擊



	使用能量	彈數
前	使用能量:59%	彈數:1
斜前	使用能量:55%	彈數:1
橫	使用能量:55%	彈數:1
斜後	使用能量:55%	彈數:1
後	使用能量:52%	彈數:7

「前／斜前DASH攻擊」的冰柱彈速和追蹤能力一流，是狙擊敵人硬直的好方法。但冰柱本身沒有相殺力，使用時要小心敵人的砲火；「橫／斜後DASH攻擊」也是放出冰柱，不過它的威力比較弱，沒有太大的用處；「後DASH攻擊」會射出和「左TURBO攻擊」一樣的結晶彈，但它們也是沒有相殺能力，出招時十分危險。



	使用能量	彈數
前	使用能量:79%	彈數:1
斜前	使用能量:79%	彈數:1
橫	使用能量:59%	彈數:8
斜後	使用能量:59%	彈數:8
後	使用能量:59%	彈數:8

「前／斜前DASH攻擊」是召喚出一條用身體撞敵人的冰龍。威力不算特別高之餘消耗的能量又偏多，而且由於出招需時，用來狙擊敵人的硬直也不可能；「橫／斜後／後DASH攻擊」是召喚噴雪的冰龍，三者之間的攻擊力和削V.ARMOR能力都沒有分別，使用哪一種也沒有問題，主要用途是在避開敵人的攻擊後，用它來取回戰鬥的主導權。



	使用能量	彈數
前	使用能量:33%×3	彈數:3
斜前	使用能量:27%×4	彈數:4
橫	使用能量:17%×6	彈數:6
斜後	使用能量:17%×4	彈數:4
後	使用能量:17%×3	彈數:3

「前／斜前DASH攻擊」會從手杖中射出冰塊攻擊。在近距離其威力非常高，而且幾乎一定能打DOWN敵人，是攻擊敵人硬直的主要手段。但留意它沒有任何相殺力；「橫／斜後DASH攻擊」的冰雪彈和冰龍噴出的類似，但威力少，只能削微量的V.ARMOR又容易被反射；「後DASH攻擊」是射出「通常攻擊」型的冰彈，但性能太低了。

LEFT WEAPON　CENTRE WEAPON　RIGHT WEAPON

DASH蹲下攻擊

LEFT WEAPON





前	使用能量:50%	彈數:1
斜前	使用能量:50%	彈數:1
橫	使用能量:50%	彈數:1
斜後	使用能量:50%	彈數:1
後	使用能量:41%	彈數:5

「前／斜前DASH蹲下攻擊」的威力和V.ARMOR削減量都比較優秀，尤其是「斜前DASH蹲下攻擊」的威力比「前DASH攻擊」更高，可以多用；「橫／斜後DASH蹲下攻擊」的威力比普通DASH時低，沒有使用的價值。順帶一提蹲下攻擊的冰柱都不能穿過障礙物；「後DASH蹲下攻擊」會發射五發結晶彈，不過它們有微量的相殺能力，算是比較安全。

CENTRE WEAPON





前	使用能量:66%	彈數:1
斜前	使用能量:66%	彈數:1
橫	使用能量:55%	彈數:8
斜後	使用能量:55%	彈數:8
後	使用能量:55%	彈數:8

「前／斜前DASH蹲下攻擊」是召喚撞擊型冰龍。使用的能量比通常DASH攻擊為少，但攻擊時自機會突然減速，非常危險；「橫／後DASH蹲下攻擊」的性能和通常攻擊時一樣，但唯獨是「斜後DASH蹲下攻擊」的威力增加了。加上它們都比較省能量，使用起上來比普通DASH攻擊方便，但要留意突然減速的問題。

RIGHT WEAPON



前	使用能量:33%×3	彈數:3
斜前	使用能量:27%×3	彈數:3
橫	使用能量:17%×6	彈數:6
斜後	使用能量:17%×4	彈數:4
後	使用能量:17%×3	彈數:3

「前／斜前DASH蹲下攻擊」的彈速比通常DASH攻擊時為高，而且貫穿V.ARMOR的能力也較強。雖然每一發的威力較低，但「斜前DASH蹲下攻擊」非常容易連續擊中敵人，令它的威力比「前DASH攻擊」還要高；「橫／斜後／後DASH蹲下攻擊」也有同樣的現象，因此結論是DASH蹲下攻擊比普通DASH攻擊優秀。

空中DASH攻擊

LEFT WEAPON





前	使用能量:59%	彈數:1
斜前	使用能量:55%	彈數:1
橫	使用能量:55%	彈數:1
斜後	使用能量:55%	彈數:1
後	使用能量:52%	彈數:5

「空中前／斜前DASH攻擊」的威力和地面DASH攻擊相同，彈速則有「蹲下攻擊」般快，又可以穿越障礙物，是集合了各招優點於一身的攻擊；「空中橫／斜後DASH攻擊」的冰柱威力比較低，而其穿越障礙物性能和攻擊時的高度成正比（跳得越高性能越好），使用時必須意；「空中後DASH」是五粒沒有相殺能力的結晶彈。

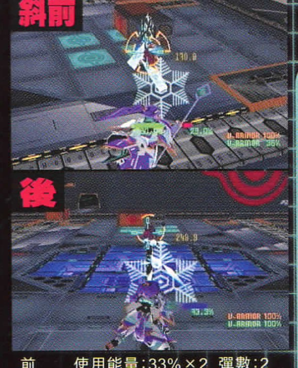
CENTRE WEAPON



前	使用能量:88%	彈數:1
斜前	使用能量:80%	彈數:1
橫	使用能量:66%	彈數:8
斜後	使用能量:66%	彈數:8
後	使用能量:66%	彈數:8

「空中前／斜前DASH攻擊」的型態和性能和地面DASH攻擊沒有分別，也是使用過多的能量來換取太少威力，又不能削V.ARMOR，唯一的優點是可以打DOWN敵人（這點是所有碰撞型冰龍共通的）；「空中橫／斜後／後DASH攻擊」的噴雪冰龍非常容易被V.ARMOR反彈，而且考慮到着地時有硬直，還是不用為上。

RIGHT WEAPON



前	使用能量:33%×2	彈數:2
斜前	使用能量:27%×4	彈數:4
橫	使用能量:17%×4	彈數:4
斜後	使用能量:17%×3	彈數:3
後	使用能量:17%×2	彈數:2

「空中前DASH攻擊」的威力相當高，但彈數只有兩發，較難命中。相反「斜前DASH攻擊」的威力雖較低但彈數多，又容易連HIT，使用起上來比較方便；「橫／斜後DASH攻擊」的威力、V.ARMOR削減量和相殺性能都非常低，不算太好用；「空中後DASH攻擊」是射出兩發「通常攻擊」的冰彈，性能太低，使用的機會不大。

近接攻擊

LEFT WEAPON　CENTRE WEAPON　RIGHT WEAPON

通常近接



在左手產生冰塊來攻擊敵人。出招時間短而且威力相當不俗，一擊就可以打DOWN敵人。攻擊範圍狹窄是其缺點，但仍無損它作為ANGELAN主力近接技的地位。



由左後方開始揮動手杖到右後方。橫向的攻擊範圍正如圖中所見是非常之廣闊，但要注意手杖的長度稍短。擊中的話威力相當大，出招也不慢，但始終「通常近接LW」的性能較佳。



用手杖由右揮向左方毆打敵人，威力一般，但出招速度比「通常近接LW」慢，唯一優點是攻擊判定集中在右邊。因此除非敵人是站在極右邊，否則仍應以LW攻擊為主。

蹲下近接



在地面製造出四支冰柱攻擊敵人的腳部。如果打不中，它們會停留在地面約六秒。威力方面算是合格，不過出招太慢。反而用來做DOWN攻擊削對手V.ARMOR有不俗的效果。



在地面製造出六支巨大的冰柱。在左右兩邊有極廣的判定，並會在地面上殘留六秒。每支冰柱的攻擊判定都是獨立的，其中一支擊中後，剩下的冰柱都不會消失。但出招慢是大問題。



蹲下用手杖掃敵人的下盤。在所有蹲下近接攻擊中這招的動作最「正常」，威力、出招速度等性能又十分平均。但和「通常近接RW」一樣，敵人只要向左邊走就能輕易躲開。

TURBO近接



攻擊動作和「通常近接LW」幾乎一樣，但威力和攻擊判定當然是TURBO攻擊比較大。雖然出招速度減慢了，但仍是在可以接受的範圍內，有機會不妨多用。



動作和「通常攻擊LW」幾乎一樣。威力比「TURBO近接LW」多少許，但出招速度也慢少許。優點是它的發動距離最長，在80米內已經可以用這招來迫對手作出反應。



用手杖指向敵人並噴出冰雪來攻擊。出招慢、距離短，敵人只要稍為向左右移動就能避開，實用價值極低。幸好這招可以在發射途中用擋格CANCEL，算是比較安全。

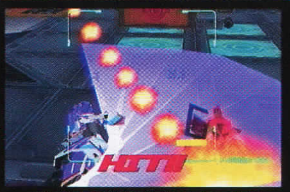
DASH近接



在DASH途中用手杖由左向右攻擊。手杖的攻擊範圍出奇地長，有時即使敵人在畫面外也會命中，但這只限左邊身而言，它對於正前方的攻擊判定是非常之短的。



用冰塊包着全身衝向敵人。由於冰塊本身也有攻擊判定，攻擊範圍比其他VR的「DASH近接CW」來得大，威力也不俗。但考慮到ANGELAN不會主動作埋身戰，利用價值不高。



除了攻擊範圍由左變成右之外，其他一切性能都沒有分別。不過問題也是ANGELAN到底有多少機會主動去進入埋身戰範圍？用前DASH RW攻擊不是更佳？

LEFT WEAPON　RIGHT WEAPON

GR近接





用更快的速度使出「通常近接LW」。和其他GR近接不同，它的威力沒有被大幅削弱，對TEMJIN時仍可扣去它近四成能源。加上追蹤能力不俗，整體性能非常可靠。

和「GR近接LW」相比，它除了攻擊範圍比較闊之外，其他一切性能都不及前者。最重要的問題是它擊中敵人後對手也不會DOWN，出招前後又不能CANCEL，幾乎一定會受到反擊。

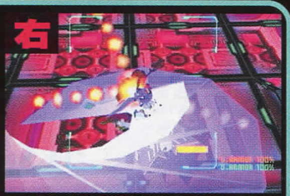
小跳近接



跳起用手杖攻擊敵人的頭部。它的威力高得不像是女性型機體（要用CW），但始終手杖的長度太短之餘，敵人只要向左或右微微移動已能避開。使用前必須考慮風險。

QS近接





左右QS近接除方向之外性能沒有分別。對裝甲薄弱的ANGELAN來說，回避和攻擊兩者合一的技巧是非常重要的，不過要留意手杖的長度只有70米左右，太遠的話只會落空。

DOWN近接



用杖攻擊倒下了的敵人，對應武器是RW。不過與其用一下有高風險、低回報的追打攻擊，不如趁敵人倒下時拉遠敵我之間的距離，更為適合ANGELAN的戰鬥風格。

特　殊　攻　擊

ECLOSION MODE

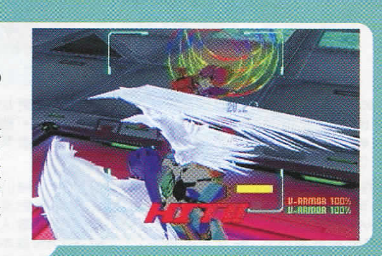
入力法：靜止狀態時蹲下按特殊掣

啟動這模式後，ANGELAN的背部會長出一對天使翅膀，而且在左手會出現一個透明的能量球作為武器。模式啟動期間（約為22秒）ANGELAN的機動力會大幅提昇，但代價是她要付出自己一半的體力，而且在翅膀完全出現之前ANGELAN本身是處於無戒備狀態的，用途十分有限，因此通常只會在餘下體力極少的情況下才使用。

ENERGY DRAIN

入力法：ECLOSION MODE啟動期間使用TURBO近接攻擊

利用左手的能量球將敵人的體力吸收，並且將之轉化成自己的體力，如能用此法將天使化失去了的體力保充當然最理想。回復量的多少是由近接攻擊的種類所決定，當中以TURBO近接CW為最高。即使敵人擋了這招，也可以令其麻痺一段時間，不過體力回復量會變得非常少。



ANGELAN 戰術運用

ANGELAN是一部擅長中、遠距離戰的機體，原因之一是她的攻擊大多數都出招緩慢，但卻有着無限的射程，又會自動追蹤敵人，因此玩者不用費神在近距離的纏鬥方面。另外，ANGELAN的V.ARMOR雖然非常強力，但她本身的防禦力卻很低。若在近距離被敵彈擊中，通常都會成為致命傷。因此，玩者應盡量將敵我的距離拉遠，然後用多彩的連攜技令對手無從回避。

近距離戰(‹99.9米)

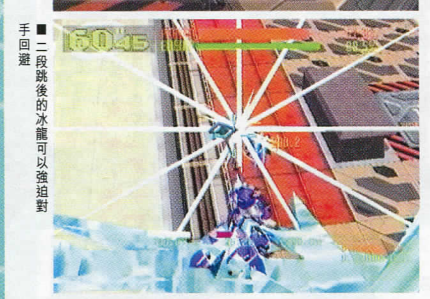
以脫離此距離為首要目標

在這個距離，即使ANGELAN的V.ARMOR有多厚也會被敵人的砲火射穿，而且有效的武器也非常少，因此玩者應該立即想辦法脫離險境。

作為逃走用的防禦牆，LWCW的冰鏡這時絕對可以派上用場。利用它的擋彈能力，玩者可以迅速向後DASH來拉遠距離。雖然沒有相殺力，但通常LW攻擊的冰柱也可以牽制着敵人的行動和妨礙其視線，虛位也很少，是用來解圍的優秀武器。

另外，用二段跳躍立即從敵人的視野內消失也是不錯的做法。玩者可以在空中放出冰龍／雙龍，強迫敵人作出回避行動，這樣ANGELAN就可以安全着地。用空中橫DASH或前DASH拉開距離也是可行的，不過玩者必須找一個安全的地方着地，如果附近沒有障礙物的話就不太適用。

■冰鏡除了能阻擋敵彈，還可以遮住敵人的視線

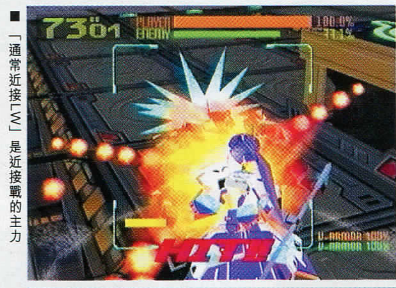


■二段跳後的冰龍可以強迫對手回避

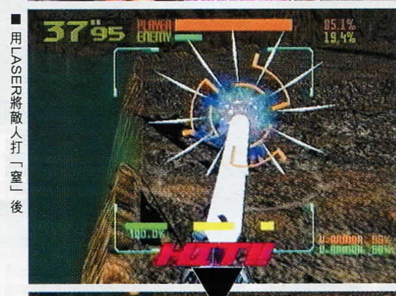
如果進入了近接戰的距離，ANGELAN就要更加小心，因為她的格鬥戰能力是全11隻VR中最低的。雖然是這般的不利，但有時近接戰是避無可避的，玩者某程度上仍須學會如何應戰。

在ANGELAN所有近接攻擊當中，以「通常近接LW」最為可靠。它不只出招快，而且命中後一定能將對手打DOWN，讓玩者有時間脫離這個危險距離。如果敵人使用QS近接前來進攻(最常見的情況)，ANGELAN基本上沒有有效的反擊法，因此最好還是擋或者是跳起避開吧。不過當敵人是從正面來犯的話，大家不用擔心，因為ANGELAN的兩招LT攻擊(LTLW和LRW)在近距離都有着極佳的命中率，擊中後甚至可以用「燕返改・參式」來反擊！

■「通常近接LW」是近接戰的主力



■用LASER將敵人打「窒」後



■順便使出「燕返改・參式」



中距離戰(100-399.9米)

在攻擊和防守中取得平衡

由於ANGELAN的地面機動力是在平均之下，在中距離她仍有很大機會被敵人擊中，玩者在攻擊之餘，仍然需要將回避放在首位。經常用DASH保持移動的狀態，善用相殺力高的武器是其重點。

ANGELAN在中距離有效的攻擊都是以LT攻擊為主，其原因明顯不過——它們攻擊後都幾乎不存在硬直時間，玩者只要覺得有危險，隨時都可以用DASH來CANCEL，避開敵人的砲火。當中又以攻擊範圍廣闊的「站立／蹲下LTLW」7WAY結晶弹為主力，敵人想用DASH來回避這招近乎不可能；「站立LTRW」的LASER彈速高，用來攻擊敵人的DASH硬直就最適合了；「站立／蹲下LTCW」的冰鏡則可以保護着自己，容許結晶彈單方面攻擊。除此之外，「通常RW」的性能也不能忽視，以RW武器來説，它的相殺能力相當高，常可以單方面消去敵人的牽制攻擊，幸運命中的話威力也不錯。


■結晶彈是這個距離的萬能武器


■躲在冰鏡背後然後找機會反擊

ANGELAN的前DASH系攻擊在這距離也可以多用，原因是她的DASH攻擊沒有硬直，只要比敵人後出手，基本上不會受到反擊。當中以「斜前DASH蹲下RW」的性能最高，它能一面回避敵人的DASH攻擊一面反擊，威力亦屬一流級數。


■使用斜前DASH RW來同時回避和攻擊

遠距離戰(›400米)

不要讓敵人有接近自己的機會

遠距離是ANGELAN最擅長的作戰距離，這時她可以安心地使用各種強力的武器，組合出難以回避的連攜攻擊。

首先玩者需要召喚出冰龍來攻擊對手，而最常用的方法是「蹲下CW攻擊」，原因是它消耗的武器能量和硬直時間都比較少。雖然在這距離ANGELAN的V.ARMOR可以抵擋大部份攻擊，但面對BAL-BADOS和CYPHER等機種時，召喚冰龍時務必躲在障礙物後面，以策安全。如果周圍沒有障礙物，可以用「蹲下LTCW」的冰鏡來製造出臨時防護壁，然後才開始召喚。


■冰龍要在障礙物後才召喚

成功召喚出冰龍後，相信敵人除了回避之外也沒有其他選擇。下一步，玩者需要用其他武器來向回避中的對手襲擊。這時最有效的攻擊法始終是7WAY結晶彈，只要方向正確就幾乎一定會命中。如果敵人是用地面DASH來回避，玩者也不妨用「站立LTRW」的LASER來向着他逃走的方向攻擊。

另一方面，「蹲下LW攻擊」和「站立RTLW」的冰柱也是非常有效。「蹲下LW」的彈速高，常會擊中在回避冰龍的對手；「站立RTLW」則會在場上停留很長的時間，配合「通常RW」的牽制攻擊，可以將敵人的回避範圍縮窄，增加冰龍的命中率。


■將數種不同的武器配合冰龍一同攻擊

如果玩者的CW有足夠的能量，使用「RTCW」的雙龍來代替普通冰龍也是不錯的選擇。當雙龍在戰場上飛行時，敵人必定會非常專注於回避方面(否則一定會被擊中)，對付重量級VR尤其有效。

總括來説，ANGELAN在遠距離時的目標，是用冰龍、結晶彈和冰柱來組織攻勢，以密集和難以回避的彈幕，迫對手經常作出回避行動，不讓他有反擊的機會。

戰鬥開始後的行動

由於戰鬥開始時敵我雙方是處於近距離，明顯對ANGELAN不利，因此玩者應盡快脱離這個距離。通常ANGELAN在開始時的行動有以下幾種：

1. 站立LTRW攻擊

在5.2年代時筆者曾聽過有人説：「十個ANGELAN九個開幕會出LASER」。的確LASER是個非常可靠的選擇，它可以將發射後記得用DASH去CANCEL。

2. 站立LTCW攻擊

除非對手用爆彈或燃燒彈攻擊，否則冰鏡是極之安全的開幕選擇。之後只消躲在鏡後用斜後DASH脱離就可以了。

3. 站立LTLW攻擊

如果玩者估計對手一開始會用橫DASH來回避，攻擊範圍廣的結晶彈就能派上用場，在戰場「AIRPORT」時更是有效。

4. 斜前DASH RW攻擊

如果敵人喜歡主動用前DASH來襲擊，這招可以達到出人意表的效果，但不宜多用。

註：有關燕返的詳細入力法，請參考「高階技巧」





難解系多機能型試作機體

XBV-819-tr-4
BAL-BADOS

擁有大量特殊攻擊的奇怪VR

BAL-BADOS使用的武器，是那四支裝在雙手和雙腳的浮游砲「E.R.L.」(全名EJECTABLE REMOTE LAUNCHER)。利用它們，機師可以作出極之複雜而且強力的攻擊。不過BAL-BADOS的弱點，是它缺乏一種簡單直接的主力武器，而必須將多種武器組合起來才能有效地進攻，另外它的防禦力和機動力都在平均之下，因此BAL-BADOS絕對不是初學者能夠駕馭的機體。

性能分析

項目	評價
射擊戰能力	★★★★☆
近接戰能力	★★★★★
地面移動力	★★
空中移動力	★★☆
防禦力	★★
V. ARMOR能力	★☆

●註：☆=半粒★

BAL-BADOS 武裝解說

LEFT WEAPON
HAND LAUNCHER

BAL-BADOS左邊身E.R.L.的標準攻擊(M屬性)，是射出追蹤力極高的浮游機雷，由於這些機雷會在戰場上飄浮一段長時間，可以有效牽制着對手的行動。在改變屬性後(B屬性)也可以射出圓形LASER。

CENTRE WEAPON
BEAM LAUNCHER

利用不同的E.R.L.組合來作出多姿多采的攻擊，並沒有固定的攻擊形態，不過通常CW攻擊都有自動追蹤敵人的特性。但要肴意在CW發動中，射出了的E.R.L.是不能進行RW和LW攻擊的(有一部分例外)。

RIGHT WEAPON
THIGH LAUNCHER

利用BAL-BADOS右邊身的E.R.L.攻擊。通常(B屬性)是射出圓形LASER，它有着不俗的連射性和攻擊力，在改變屬性後(M屬性)也可以射出浮游機雷。正是這個特性令BAL-BADOS的攻擊方法比其他VR多一倍，要全部熟習絕非易事。

通常攻擊



使用能量:16%×彈數　彈數:1-8

從左手的E.R.L中射出機雷，按實扳機的話最多可連射八發。機雷會在空中浮游追蹤敵機，但在碰到障礙物或過了一段時間後就會爆發。是BAL-BADOS的主力牽制武器。



使用能量:78%　彈數:特殊

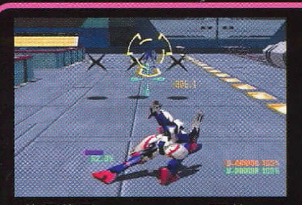
將雙手的E.R.L.射出(可以HC)，它們會飛到敵人的頭頂上發射大量子彈，然後才返回本體。由於彈速不高，敵人只要用DASH就可以簡單回避，所以這招的主要用途是牽制。



使用能量:12%×彈數　彈數:1(可連射)

從右手E.R.L.射出圓形LASER，只要有足夠的能量就可以不斷連射。它有不俗的相殺能力，而且連續擊中時的威力相當高，是BAL強力的牽制技之一。

蹲下攻擊



使用能量:48%　彈數:3

從左腳E.R.L.射出三枚在地面上走的有刺機雷，特式是它們可以越過低的障礙物。和浮遊機雷一同使用的話，由於兩者的軌道有分別，可以令對手無所適從。



使用能量:78%　彈數:特殊

用雙腳的E.R.L在敵人頭頂上產生圓筒形LASER，它威力高之餘又能將敵人打DOWN。雖然不能HC，但只要在出招後用「蹲下左TURBO攻擊」將一邊E.R.L.收回，就能造出HC的效果。



使用能量:16%×5　彈數:5

從腳部E.R.L.射出圓形LASER。通常是用作射出了右手E.R.L.後自機的防禦手段，由於彈速快，也可以用來攻擊敵人的硬直，但消耗太多是它的一大缺點。

跳躍攻擊



使用能量:25%×4　彈數:4

在空中放出四枚浮游機雷。它的的威力和追蹤力都比「通常攻擊」的低，而且在碰到地面時就會立即爆發。由於跳躍攻擊在着地時有虛位，還是少用為妙。



使用能量:78%　彈數:特殊

從雙手的E.R.L.中射出兩條沒有攻擊力的LASER。它們會先向前射，然後迅速向敵人方法旋轉。命中後可令敵人麻痺，但只是持續一瞬間，用途不大。這招不能夠HC。



使用能量:24%×4　彈數:4

跳起用右手E.R.L.射出四發圓形LASER。雖然連續擊中時攻擊力很高，但彈速太慢，敵人要回避實在太過容易。而且「跳躍右TURBO攻擊」的性能比它優秀，沒有用的必要。

LEFT WEAPON　CENTRE WEAPON　RIGHT WEAPON

站立左TURBO攻擊

LEFT WEAPON



使用能量:3%　彈數:特殊

將左手的E.R.L射出放在戰場上。射出後的一段時間內，它會跟着自機移動，之後才會固定其位置。畫面上的數字「24」代表了它的殘餘彈數，當到達「0」時它就會自動返回。

CENTRE WEAPON



使用能量:59%　彈數:2

從胸部發射出兩條並排的LASER，但性能卻其他LASER攻擊無得比。它的威力低，擊中敵人後也不會DOWN，而且更缺乏相殺能力，整體而言是沒有用的招式。HC後威力會減半。

RIGHT WEAPON



使用能量:3%　彈數:特殊

將右手的E.R.L.射出放在戰場上。如無意外它應是最常脫離的一個E.R.L.，原因是在改變屬性後，右手可以在短時間內射出大量機雷，實用性最高。

蹲下左TURBO攻擊

LEFT WEAPON



使用能量:3%　彈數:特殊

將左腳的E.R.L射出，其性質和「站立左TURBO攻擊」一樣，用來在死角處發射機雷十分有效。順便一提，射出了的E.R.L.只要再輸入多一次「左TURBO攻擊」就會立即返回。

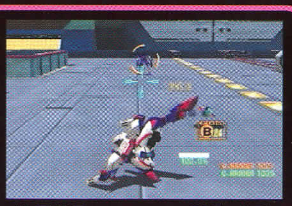
CENTRE WEAPON



使用能量:49%　彈數:2

蹲下射出和「站立左TURBO」一樣的LASER。攻擊力雖然更低，但卻一定可以打DOWN敵人，有其利用價值存在。HC後DOWN性能會大幅降低，無需使用。

RIGHT WEAPON



使用能量:3%　彈數:特殊

將右腳的E.R.L.放在地面上，性能和其他E.R.L.射出技一樣。雖然機會極低，但其實在E.R.L.脫離自機的一瞬間它是有攻擊判定的！不過它沒有攻擊力，只能打DOWN敵人。

跳躍左TURBO攻擊

LEFT WEAPON



使用能量:3%　彈數:特殊

跳起將左手E.R.L.放到上空，畫面上會出現「JUMP」字樣以示識別，在射出機雷時感覺似在轟炸敵人。雖然跳躍時有風險，但某些特殊技需要有跳躍放出的E.R.L.才能使用。

CENTRE WEAPON



使用能量:69%　彈數:2

跳起從胸部射出LASER攻擊。威力是三種左TURBO攻擊中最高的，不過卻喪失了「蹲下」的打DOWN性能，因此着地時會有危險，使用機會極少。

RIGHT WEAPON



使用能量:3%　彈數:特殊

跳起將右手E.R.L.放到半空中，畫面上還會出現JUMP字樣提示玩者。在空中的E.R.L.攻擊時通常不會受周遭的障礙物影響，命中率更高，而且也是許多反射LASER的起始技。

站立右TURBO攻擊

LEFT WEAPON



使用能量:20%×5　彈數:5

發射出五發大型機雷。外表雖然強力，但實際上不只威力小，也不會連續擊中對手。使用時還要消耗所有能量，出招時又有很長的硬直，性能非常之差。

CENTRE WEAPON



使用能量:98%　彈數:特殊

攻擊方法類似「通常攻擊」，但它會將全身四個E.R.L.都發射出去，因此子彈數和連射率都會加倍。不過問題是彈速沒有增加，敵人要回避一樣容易。HC後只會射出半邊身的E.R.L.。

RIGHT WEAPON



使用能量:80%　彈數:1

從右手E.R.L.射出一條幼長的LASER，平時它是直線飛行的，但當在橫軸上有敵機存在時，便會突然直角轉向，由側面攻擊敵人(只限有LOCK-ON時)。

LEFT WEAPON　CENTRE WEAPON　RIGHT WEAPON

蹲下右TURBO攻擊

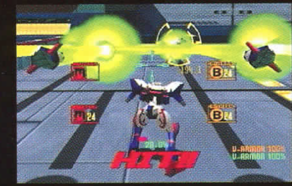
LEFT WEAPON



使用能量:93%　　彈數:1

使用幾乎全部的武器能量來放出一枚大機雷。當然它有着很高的威力，但明顯和消耗的能量不相稱。由於攻擊時有硬直，應盡量躲在障礙賽後使用。

CENTRE WEAPON



使用能量:98%　　彈數:特殊

將全身E.R.L.射出，然後它們會用LASER做出一個包圍敵人的方陣。命中的話威力不高，但卻一定能將對手打DOWN，用來威嚇敵人有不俗的效果。HC後LASER數目減半，但威力不減。

RIGHT WEAPON

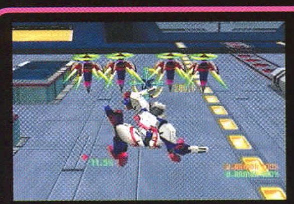


使用能量:100%　　彈數:1

從右腳的E.R.L.射出一條極之密集的「彈弓LASER」。它有極高的打DOWN性能，但卻要消耗全部武器能量，而且攻擊力不是高，出招時又有極長的硬直，利用價值低得很。

跳躍右TURBO攻擊

LEFT WEAPON



使用能量:93%　　彈數:4

從上空射出四枚和「通常攻擊」一樣的浮游機雷。雖然缺乏追蹤能力但在爆發時會產生小型爆風。威力和使用的能量也是不成比例，考慮到跳起出招的危險性，還是不用為妙。

CENTRE WEAPON



使用能量:98%　　彈數:4

在天空放出全身的E.R.L.來發射四條空對地LASER。優點是能夠打DOWN敵人，但由於它們不會像「跳躍攻擊」般追蹤敵人，命中率相當低，而且威力只是一般。HC後只會有兩條LASER。

RIGHT WEAPON

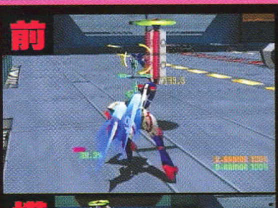


使用能量:67%　　彈數:8

跳起用右手E.R.L.由左至右一列地射出擴散圓形LASER。由於攻擊範圍廣闊，回避是非常困難的。如果配合CW使用，就能在敵人的頭頂上直接攻擊。

DASH攻擊

LEFT WEAPON

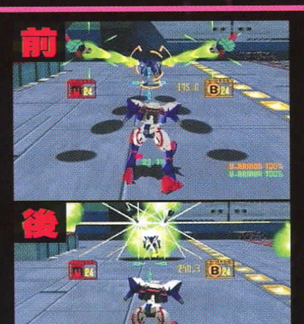




方向	使用能量	彈數
前	使用能量：67%	彈數：1
斜前	使用能量：27%×3	彈數：3
橫	使用能量：20%×5	彈數：5
斜後	使用能量：27%×3	彈數：3
後	使用能量：25%×4	彈數：4

「前DASH攻擊」會射出一枚大機雷。它的彈速高但威力太低，不容易被敵人的武器相殺是它的唯一優點；「斜前DASH攻擊」會射出三枚小機雷，但不論是威力和命中率都偏低；「橫／斜後DASH攻擊」的浮游機雷則有着和「通常攻擊」一樣的性能，在想快速地散佈機雷時十分有用；「後DASH」的機雷是沒有攻擊力的，無需使用。

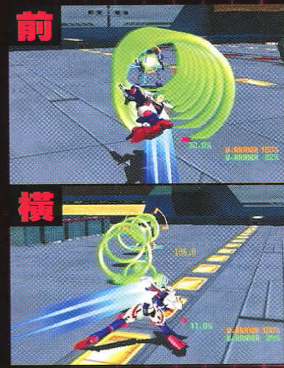
CENTRE WEAPON



方向	使用能量	彈數
前	使用能量：98%	彈數：特殊
斜前	使用能量：98%	彈數：特殊
橫	使用能量：44%×2	彈數：特殊
斜後	使用能量：44%×2	彈數：特殊
後	使用能量：5%	彈數：特殊

「前／斜前DASH攻擊」會將雙手的E.R.L.放置在自機上空的位置射出20發光彈攻擊，雖然攻擊後沒有硬直，但彈速低和攻擊力都不高；「橫／斜後DASH攻擊」型態類似「通常攻擊」，都是直接在敵人頭頂攻擊，不過使用簡便的「通常攻擊」不是更好？「後DASH攻擊」會發射出閃光彈，它沒有攻擊力，只會影響敵人的視線。

RIGHT WEAPON



方向	使用能量	彈數
前	使用能量：73%	彈數：特殊
斜前	使用能量：73%	彈數：特殊
橫	使用能量：17%×6	彈數：6
斜後	使用能量：17%×5	彈數：5
後	使用能量：17%×5	彈數：5

全是用右手E.R.L.的攻擊。「前／斜前DASH」會射出通稱「彈弓LASER」的圓形LASER變種。雖然打DOWN敵人的能力甚高，但除非是在近距離，否則由於彈速比較慢，很難命中；「橫／斜後DASH」會連射出五至六發圓形LASER，連續命中的話威力很高，但攻擊範圍狹窄；「後DASH」的五連LASER威力太低，沒有使用的機會。

LEFT WEAPON　CENTRE WEAPON　RIGHT WEAPON

DASH蹲下攻擊

LEFT WEAPON



前	使用能量：60%	彈數：1
斜前	使用能量：27%×3	彈數：3
横	使用能量：20%×5	彈數：5
斜後	使用能量：27%×3	彈數：3
後	使用能量：25%×4	彈數：4

「前DASH蹲下攻擊」會射出大型機雷一枚。性能和普通DASH攻擊時分別不大，只是消耗的能量和威力都減低了；「斜前／横／斜後DASH蹲下攻擊」的有刺機雷有着很高的追蹤力，又可以越過矮的障礙物，算是所有DASH LW攻擊中最有用的；「後DASH蹲下攻擊」會射出有浮游性能的有刺機雷，還可以穿過障礙物，在遠距離有其利用價值。

CENTRE WEAPON





前	使用能量：72%	彈數：2
斜前	使用能量：72%	彈數：2
横	使用能量：44%×2	彈數：特殊
斜後	使用能量：44%×2	彈數：特殊
後	使用能量：5%	彈數：特殊

全是利用腳部E.R.L.來攻擊。「前／斜前DASH」會製造出兩隻電爪，它們有削能源的效果，但追蹤能力和威力都不高，通常是配合其他攻擊一併使用；「横／斜後DASH」會射出圓形LASER和浮游機雷各五發，近距離擊中時威力一流，但留意出招時移動速度會降低；「後DASH」會做出一條在地面行走的LASER，可以用來障礙敵人前進。

RIGHT WEAPON



前	使用能量：67%	彈數：特殊
斜前	使用能量：60%	彈數：特殊
横	使用能量：13%×3	彈數：9
斜後	使用能量：13%×4	彈數：12
後	使用能量：16%×4	彈數：8

全是用右腳E.R.L.的攻擊。「前／斜前DASH」也是射出彈弓LASER，不過它打DOWN敵人的性能提昇了，而且消耗的能量亦較少，利用價值更高；「横DASH」會射出3×3 WAY圓形LASER，「斜後DASH」則是4×3WAY，兩者的攻擊範圍都非常廣闊，連續擊中時威力亦相當高；「後DASH」的2 WAY LASER會擊不中靜止中的敵人。

空中DASH攻擊

LEFT WEAPON





前	使用能量：67%	彈數：1
斜前	使用能量：27%×3	彈數：3
横	使用能量：20%×5	彈數：5
斜後	使用能量：27%×3	彈數：3
後	使用能量：25%×4	彈數：4

「空中前DASH」的大機雷除了威力較高之外，其防彈性能還相當優秀，可以用作緊急的防禦牆使用，但不要太過信賴；「空中斜前DASH」的小機雷彈速太低，完全沒有利用的理由；「空中横／斜後DASH攻擊」可以將大量的浮遊機雷發射出去，即使消耗能量多也有其價值；「空中後DASH攻擊」和地面DASH時一様也是沒有攻擊力。

CENTRE WEAPON





前	使用能量：98%	彈數：特殊
斜前	使用能量：98%	彈數：特殊
横	使用能量：44%×2	彈數：特殊
斜後	使用能量：44%×2	彈數：特殊
後	使用能量：5%	彈數：特殊

全是用手部U.R.L.攻擊。「空中前／斜前DASH攻擊」的攻擊型態和地上DASH攻擊時一様，是跳起避開敵人的攻擊後的反擊手段。着地時有硬直是難免的，幸好在着地時E.R.L.才會開始攻擊，算是保護到自機；「空中横／斜後／後DASH攻擊」也和地上DASH攻擊的性能一様，不過如果用超低空使出，其硬直時間會比地上DASH時更少。

RIGHT WEAPON



前	使用能量：24%×4	彈數：4
斜前	使用能量：24%×4	彈數：4
横	使用能量：24%×3	彈數：9
斜後	使用能量：16%×5	彈數：5
後	使用能量：16%×5	彈數：5

「空中前／斜前DASH」同是圓形LASER四連射。在眾多DASH攻擊中它的威力算是高，連續擊中時威力更驚人；「空中横DASH」會用十字形射出九發LASER。它們完全沒有追蹤力，但由於攻擊範圍廣闊，非常容易命中，通常是用來削去敵人最後一點能量；「空中斜後／後DASH攻擊」是圓形LASER五連射，威力不俗但用的機會不多。

近 接 攻 擊

LEFT WEAPON	CENTRE WEAPON	RIGHT WEAPON

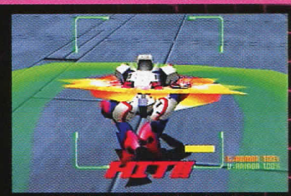
通常近接



用左手產生用電爪攻擊敵人。威力和攻擊範圍都稱不上優秀，但一定可以將敵人打DOWN是其優點。由於BAL-BADOS的通常近接RW性能實在太好，這招的使用頻率不高。



從兩手的E.R.L.中造出電爪攻擊。攻擊範圍廣闊，威力高又一定可以打DOWN敵人，但問題是出招需時，敵人會立即作出反應用擋或DASH等來回避。



張開雙手然後用劍夾擊對手。攻擊範圍非常廣闊，即使敵人在斜後方也能斬中，而且出招極快，之後還可以用「燕返改．伍式」連上攻擊力超強的COMBO，絕對是BAL的近接主力技。

蹲下近接



用左腳產生電爪攻擊敵人的下盤。出招時間不太長又不太短，威力普通而且攻擊範圍狹窄，總之是沒舍特別的一招，不過整體的性能仍然可以接受。

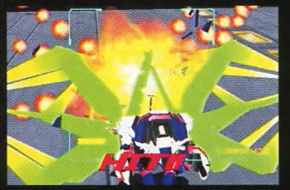


用「拱橋」的姿態從雙腳處製造出電爪攻擊。攻擊力雖高但發動距離短是大問題，出招也太過慢。如果想出GUARD不能的招式，可以考慮「TURBO近接RW」。



從右腳的E.RL.伸出光劍，然後蹲下掃敵人的下盤。攻擊速度不算快，但發動距離遠的優點，可以避開敵人的上段近接攻擊後反擊。威力則不能有太大的期望。

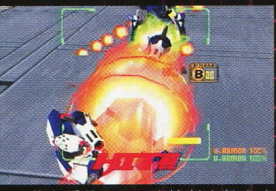
TURBO近接



從全身的E.R.L.處產生電爪攻擊對手。攻擊範圍大得可以幅蓋360度全方位，但出招相當慢，因此不能亂用。除非四支E.R.L.都已經脫離，否則這招一定有攻擊判定。

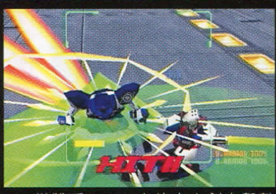


從全身的E.R.L.處伸出光劍，然後高速旋轉自機來攻擊。在360度全方位也有攻擊判定，而且威力非常高。不過發動距離太短和出招慢令它的實用性大減。

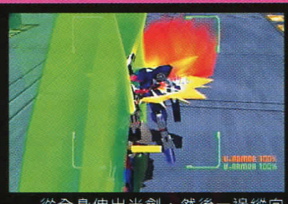


將右手的E.R.L.直接射向敵人攻擊。如果發射後用QS或擋格等動作去CANCEL，那個E.R.L.就會在半空漂浮，而且保留有攻擊判定！詳細請考參「高階技巧」。

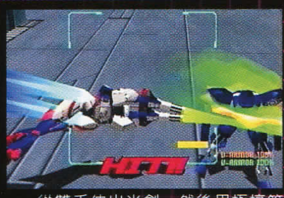
DASH近接



從雙手E.R.L.中伸出光劍夾擊敵人。攻擊範圍是三種DASH近接中最闊的，因此也最易使用。攻擊力不俗，即使沒了一邊E.R.L.也不會影響威力，只是攻擊範圍變小。



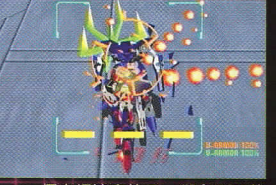
從全身伸出光劍，然後一邊縱向旋轉衝向敵人，俗稱「大車輪」的攻擊。由於只有正前方才有攻擊判定，相當難命中，但某程度上可以用TURBO旋轉來調整攻擊的角度。



從雙手伸出光劍，然後用極搞笑的動作向右邊攻擊。由於前方向完全沒有判定，平時相當難命中，不過當它配合「通常近接RW」來作「燕返改．伍式」時，就能發揮驚人的威力。

LEFT WEAPON　RIGHT WEAPON

GR近接



一個出招速度快了，卻完全不能CANCEL的「通常近接LW」。因為BAL-BADOS已經有一招速度超快的「通常近接RW」，因此論實用性它始終不高。



攻擊速度比「通常近接RW」還要快，加上廣闊的攻擊範圍，這招的命中率極高。但由於它不能CANCEL，擊中敵人後又不會DOWN，因此極易受到反擊。

小跳近接



跳起從上空攻擊敵人的頭頂。出招速度相當快，但攻擊範圍短而且狹窄，一旦被敵人看穿，就幾乎一定會被回避和反擊，不能多用。

QS近接

左

右



在QS途中張開雙劍夾擊敵人。雖然在攻擊開始時劍已經出現從E.R.L.處伸出，但其實在雙劍交叉的一瞬間才有攻擊判定。不論是威力和攻擊範圍都十分優秀，可以多用。

DOWN近接



用電爪攻擊倒下了的敵人，對應的武器為LW。由於出招快，BAL-BADOS的DOWN近接應是全VR中最優秀的，有機會時不妨多用，攻擊力也十分高。

特殊攻擊

PYRAMID FIELD

入力法：CW100%時，四支E.R.L.全部脫離後蹲下RTCW

四支E.R.L.會在敵人的周圍形成一個金字塔形的結界，被金字塔困着的敵人在一段時間內是走不出這個範圍外的。金字塔本身有極強的相殺能力，可以將絕大部分武器阻擋着。而且玩者可以用塔頂上的E.R.L.來放出圓形LASER（RW）或浮遊機雷（LW）單方面攻擊。

BLACK HOLE

入力法：CW100%時，在四支E.R.L.全部脫離後站立RTCW（一局只能用一次）

用四支E.R.L.製造出一個可將敵人所有射擊武器吸收的黑洞，不過由起動到黑洞真正產生作用之間，BAL-BADOS自機是處於毫無防備的狀態，因此相當危險，記得一定要躲在障礙物後使用。

黑洞的發動條件雖然是「將四支E.R.L.脫離」，但其實不一定要用左TURBO來將E.R.L.放出，例如玩者可以用「蹲下CW」射出雙腳E.R.L.兼打DOWN敵人，然後用「後DASH CW」將兩手E.R.L.放出，待CW能量回復至100%時便可立即啟動。



E. R.L.脫離後改變屬性



入力法:E.R.L.脫離後按特殊掣

在E.R.L.脫離後玩者可以將其攻擊屬性改變，原本是M屬性的會變成B屬性，原本是B屬性的則會變成M屬性，有不少特殊的攻擊法都要先用改變屬性才能使用。

屬性改變後有效攻擊一覽

LW（B屬性）

站立右TURBO攻擊

使用能量:20%×5　　彈數:5

將「站立右TURBO RW」的直角LASER五連射。由於LASER和LASER之間的間隔極短，因此不會連續擊中，威力上沒有太大的分別。但和「通常RW攻擊」配合使用效果不俗。



前／斜前DASH攻擊

前	使用能量:67%	彈數:特殊
斜前	使用能量:27%×3	彈數:特殊

兩者都會射出彈弓LASER。比起M屬性的機雷，它們的彈速更快，因此亦更容易攻擊到敵人的死角位，「斜前DASH攻擊」更可以射出三條彈弓

RW（M屬性）



通常攻擊

使用能量:12%×彈數　彈數:1（可連射）

從右手E.R.L.中用極高的連射速度放出浮游空雷。它們的彈速比LW的機雷高，而且每發所消耗的能量更低，因此可以在短時間內放出大量空雷。



蹲下攻擊

使用能量:16%×5　　彈數:9

從右腳E.R.L.中射出九發有刺機雷。在發射後E.R.L.一定會因為殘彈數用盡而返回本體身上。由於彈數多，再配合其他浮游機雷的話，敵人單是回避已疲於奔命。



跳躍右TURBO攻擊

使用能量:67%　　　彈數:12

從右手E.R.L.射出四枚小機雷和八枚大機雷。雖然彈數多，但其實大機雷們不能連續擊中，威力不算大，但可以給予敵人心理壓力，而且也能在「通常CW攻擊」中使用。



橫／斜後DASH攻擊

橫	使用能量:17%×6	彈數:6
斜後	使用能量:17%×5	彈數:5

「橫DASH攻擊」的機雷會射出六枚機雷，分成三批襲擊敵人；「斜後DASH攻擊」則會射出五枚比較密集的機雷。這兩招都可以幫助玩者大量散佈機雷到每個角落。

反射LASER



入力法：CW100%時，在四支E.R.L.全部脫離後跳躍RTCW

發動後手部兩支E.R.L.會移動至雙腳的E.R.L.上面，然後雙手E.R.L.會展開反射板，將雙腳E.R.L.射出的LASER反射向敵人攻擊。它的威力非常高，2 HIT即能奪去重量級VR的六成能源，但要留意出招時BAL-BADOS會在空中「跳舞」，露出極大的虛位。而且如果玩者想用剛才介紹的「黑洞簡易入力法」出這招，就只會消耗能量而無LASER射出，必須肴意。

在「PYRAMID FIELD」發動期間，只要CW能量回復至100%即可立即再使出「反射LASER」，不過留意金字塔會在這時突然喪失困着敵人的能力，因此應在金字塔快將消失時使用。

反射LASER 1



入力法：RW (LW) 100%時，一支手部E.R.L. (B屬性) 在空中脫離，另一支腳部E.R.L. (B屬性) 在地上脫離後跳躍RTRW (RTLW)

發動後地上的E.R.L.會向天空中的E.R.L.發射LASER，然後再反射向敵人攻擊。和上面的正統「反射LASER」相比，這招的威力和命中率都要低許多，但優點是條件簡單，腳部的E.R.L.用任何方法射出也沒有問題。

反射LASER 2



入力法：RW (LW) 100%時，一支手部E.R.L. (B屬性) 在空中脫離，兩支腳部E.R.L. (B屬性) 在地上脫離後跳躍RTRW (RTLW)

外表雖然和「反射LASER 1」類似，但由於反射的次數多了一次，攻擊力上昇了不少。考慮到在跳起放出E.R.L.的風險，使用「反射LASER 2」的回報明顯比「反射LASER 1」為高，但要令兩支腳E.R.L.都是B屬性相當麻煩，玩者一定要在改變屬性的技巧必須非常純熟，才能有效地使用這招。

交差反射LASER



入力法：RW (LW) 100%時，兩支手部E.R.L. (B屬性) 在空中脫離，兩支腳部E.R.L. (B屬性) 在地上脫離後跳躍RTRW (RTLW)

由於多了一塊反射板 (空中的E.R.L.) 的關係，這招可從兩個不同的角度攻擊敵人，回避非常困難。但其實正統的「反射LASER」也有差不多相同的效用，而且要跳起兩次來放置E.R.L.風險太過高，使用價值不及前者和「反射LASER 2」。

水中戰形態BAL-BAROS

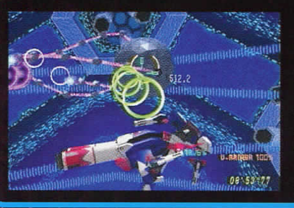


當戰場是「UNDERWATER PLANT」時，BAL-BADOS會以它的水中戰用形態BAL-BAROS出戰。在性能方面它有以下特徵：

1. 浮遊機雷變成圓形的水雷
2. 大型浮游機雷 (例如「前DASH LW」) 變成闊身的水雷
3. 「TURBO近接LW／CW」因為沒有了腳的關係，失去了360度攻擊的能力
4. 如果雙手的E.R.L.射出了，「DASH近接CW」會失去攻擊判定
5. 移動速度加快，但中招判定亦增大了

基本上性能並沒有太大的改變，玩者只管用一直以來的戰術就可以了。

宇宙戰形態BAL-KEROS



當玩者到達最後一關——9th PLANT TANGRAM時，BAL-BADOS就會變成這個宇宙專用形態BAL-KEROS。它在性能方面的不同之處有：

1. 可以射出像黑洞般的攻擊
2. 用「跳躍CW」→「蹲下CW」就可以使出「反射LASER」
3. 移動力極高，防禦力亦有所增強
4. 攻擊力高，尤其是「左TURBO CW」

雖然性能上是有這麼多的改善，但其實對付TANGRAM的時間只有80秒，而且有效的攻擊法來來去去都是那幾招，玩者可以沒有什麼心情去逐一研究。

BAL-BADOS 戰術運用

BAL-BADOS是整隻遊戲中最複雜的機體，因為它的四支E.R.L.是最千變萬化的武器。機雷、圓形LASER、光能機槍、反射LASER……玩者經常有大量攻擊方法可供選擇，但當中卻沒有一種可以稱得上是主力技，這亦導致學習使用BAL-BADOS的人感到混亂非常。其實玩者在使用BAL-BADOS時最重要是保持靈活，並好好管理自機的E.R.L.狀態和武器能量，利用連續不斷的攻擊令敵人無從應對。

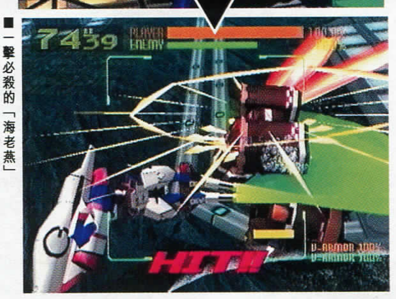
近距離戰(‹99.9米)

善用強力的近接戰能力

在這個距離BAL-BADOS基本上沒有有效的射擊武器，因此玩者應該善用BAL有84.9米的DOUBLE LOCK-ON距離，主動前往用近接武器攻擊。

從外表看BAL-BADOS，無人可以想像得到它的近接戰能力是全11機體中最高的，筆者相信連遊戲的開發人員也沒想過。當中原因，是BAL-BADOS的「通常近接RW」擁有極廣的攻擊範圍、極快的出招速度和不會打DOWN敵人的特性。最後一點非常重要，因為BAL-BADOS可以在「通常近接RW」之後確定地用「燕返」連上攻擊力超強的「DASH近接RW」，這即是說它的「燕返改．伍式」是連續技！其攻擊力之高，可以扣TEMJIN 67.9%體力，和將CYPHER一擊死！日本玩者將這招給了一個有趣的名字——「海老燕」(海老即是日文的「蝦」，形容BAL的攻擊動作像蝦一般)。玩者只要懂得這招，近接攻擊就已經完全不成問題。如果玩者覺得「燕返改．伍式」太難，也可以使用「通常近接RW→右QS近接」，在實戰中這招幾乎是連續技，威力亦相當不俗。

■善用「通常近接RW」的廣闊攻擊範圍



■一擊必殺的「海老燕」

至於防守方面，BAL-BADOS在近距離亦擁有最強的防禦技——鐵拳GUARD。當敵人想主動作出近接攻擊，又或者是在跳躍着地時即將受到對手攻擊，玩者只消快速地按RTRW然後CANCEL擋格，右手的E.R.L.就會好像一道無形的鐵壁，將對手立即打DOWN，然後玩者就可以安全地離開近距離了。

雖然在近距離BAL-BADOS是相當有利，但有一點是玩者必須注意的，就是玩者應該經常保留一支手部E.R.L.在身上，否則不但「通常近接RW」使用不了，就連擋格也做不到(鐵拳GUARD則沒有問題)。



■「鐵拳GUARD」在密着狀態使用效果最好

中距離戰(100-399.9米)

將機雷和反射LASER射到每個角落

在中距離是BAL-BADOS比較辛苦的距離，原因是擅長中距離戰的機體很多，但BAL的機動力卻屬於偏低，經常需要用低空DASH來回避敵彈，產生虛位供敵人反擊。因此玩者應該反客為主，用大量的牽制技如機雷和「蹲下CW」來取得戰鬥的主導權，並且經常使用反射LASER令對手走頭無路。

首先玩者可以先將右手的E.R.L.射出和改變屬性，然後用「1-2 PUNCH」來將大量機雷從兩個不同的角度散布，但要記得攻擊時要保持警覺，一旦敵人前來攻擊，便應用適當的方法去回避。如果左右手的能量用盡了，玩者可以再用「橫DASH蹲下CW」來進一步加強彈幕。



■如何在最短的時間射出最多的機雷是BAL機師的一大課題

「蹲下CW」的圓筒形LASER是BAL-BADOS除了機雷以外最重要的武器，原因有二。第一，是它會自動追蹤到敵人的頭頂進行攻擊，迫令對手一定要用DASH來回避，對付移動力低的VR如RAIDEN等非常有效。第二，是「蹲下CW」可以作為「反射LASER 1」的起點。只要玩者預先在天空放置好一支B屬性的E.R.L.，在「蹲下CW」發動時隨時都使用「反射LASER 1」，做出強力的連攜技。

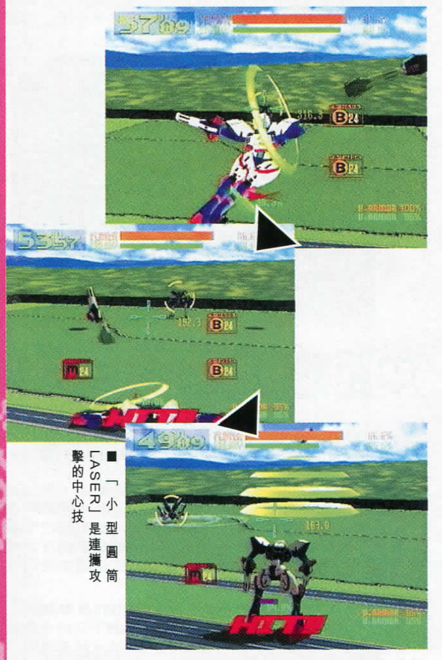
不過「蹲下CW」有一個缺點，就是它在射出後需要很長的時間才會返回自機處，因此不能連續使用。但這也是有辦法解決的，那就是只使用一支E.R.L.來製造小型圓筒LASER了。常用的方法有兩種：

1. 「蹲下CW攻擊」→在E.R.L.射出後立即用「蹲下LTLW」或「蹲下LTRW」收回其中一支

比較原始的方法，由於收回E.R.L.時自機是靜止的，因此有很大的虛位，相當危險。

2. 地面或空中「橫DASH CW攻擊」(按實一邊扳機)→「蹲下CW攻擊」

利用特殊技巧「QUARTER CANCEL」，玩者可以同時射出左手和左腳的E.R.L.(或右手右腳)，在這情況下再使用「蹲下CW」，就能造出小型圓筒LASER。



■「小型圓筒LASER」是連攜攻擊的中心技

在這個小型圓筒LASER攻擊途中再使用「蹲下CW」，就能做出第二、三、四……個小型圓筒LASER，直到玩者不再用「蹲下CW」攻擊為止。雖然它的威力比不上正常的圓筒LASER，但它給予對手的壓力是無從估計的。利用敵人無暇攻擊玩者的這段時間，大家可以再用反射LASER來加強火力。以下是一些有效的反射LASER+圓筒LASER的連攜技：

1. 「空中右DASH CW攻擊按實右扳機」(射出右手右腳)→當E.R.L.飛到敵人頭頂時「跳躍RTRW攻擊」(在頭頂射出八發LASER)→着地後「蹲下CW攻擊」(小型圓筒LASER)→「跳躍LTLW」(放置左手)→屬性變化→「跳躍RTLW」(反射LASER 1)
2. 「跳躍LTRW」(放置右手)→屬性變更→「空中左DASH CW按實右扳機」(射出左手左腳)→屬性變更→「跳躍RTRW」(反射LASER 1)　「蹲下CW」(小型圓筒LASER)
3. 「跳躍LTRW」(放置右手)→屬性變更→「站立RTCW左HC」(射出右手右腳)→屬性變更→「蹲下CW」→在圓筒LASER出現前「跳躍RTRW」(反射LASER 2)



■連攜技「1」是奇襲敵人的好方法

遠距離戰(›400米)

為反射LASER做準備

遠距離是BAL-BADOS最擅長的作戰距離，這時玩者受到的壓力會大減，因此可以更放心地去安排反射LASER的布局。不過由於BAL-BADOS的移動力低，而且敵人也會知道BAL擅長遠距離戰，因此會不斷向前DASH來縮短距離，玩者想一直停留在這距離是不太可能的，必須注意。



■找地方SET好E.R.L.

基本上BAL-BADOS在遠距離的戰術和中距離時沒有大分別，都是一邊回避敵人的牽制技一邊放出大量的機雷，然後在一些空曠的位置放下E.R.L.，為之後的反射LASER作準備工夫，如果有機會，也不妨使用金字塔結界來封着敵人的行動。

戰鬥開始後的行動

BAL-BADOS在戰鬥開始的距離(約120米)並沒有特別有用的武器，因此還是以回避為主。先用橫DASH或斜後DASH來看消楚對手的行動，然後才決定下一步的行動。

如果玩者先讀到敵人不會攻擊，不妨考慮使用「橫DASH蹲下CW」等強攻法，又或者跳起在空中放下E.R.L.，為反射LASER鋪路也可以。




OTHER INFORMATION
其他資料

STAGE 戰場介紹

機場、洞穴、海底……比起上集，今次《VOOT》準備了更多、更複雜的戰場供大家選擇。如果玩者能夠常時掌握各個場景的特性，在作戰時就能發揮更高的水準。下面筆者會將本作中所有戰場作一簡單介紹，希望讀者們在看過後能有所啟發。

地面戰場

AREA 8TH PLANT／FLESH REFOE
OBJECTIVE

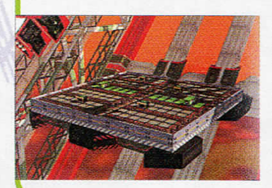
FLOATING CARRIER



長方形(943.9×623.9)的戰場。可能是由於在航空母艦上作戰的關係，障礙物的數量比較少，不過大家從附圖中也可以察覺到，這些障礙物的分布並不平衡，因此出現了一大片空曠的地方，如果有效地利用這處可能就是勝負的關鍵。

AREA 3RD PLANT／MOONY-VALLEY
OBJECTIVE

ASCENT CORRIDOR



正方形(623.9×623.9)的戰場。在名為「古代之回廊」的高速昇降機上進行戰鬥。由於場地偏細，擅長遠距離戰的VR比較不利。在場地的四周設有多個障礙物，但在中央部分則比較空曠，可算是容易戰鬥的地形。

AREA RENTAREA #71
OBJECTIVE

AIRPORT



正方形(623.8×623.8)的戰場。這個承繼自上集的場地之最大特色，是戰鬥開始時自機和敵機都是站在障礙物之上，由於着地時會出現致命的硬直時間，如何安全地離開是玩者的最大課題。另外這裏的障礙物多而且大，對用直線攻擊的VR十分不利。

AREA 2ND PLANT／TRANSVAAL
OBJECTIVE

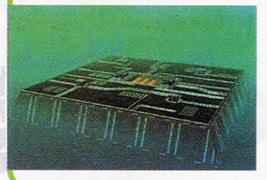
ABANDONED QUARRY



正方形(783.9×783.9)的戰場。在非常廣闊的地下洞穴內戰鬥，理應十分簡單。但這裏卻存在着《VOOT》中最強的障礙物——石柱。除了特定的武器外，沒有攻擊可以通過它。另外留意地面上有着微妙的高低差，因此有可能令蹲下攻擊失效。

AREA 8TH PLANT／FLESH REFOE
OBJECTIVE

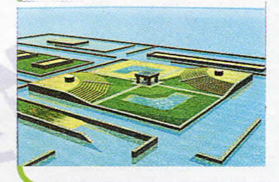
UNDERSEA PLANT



正方形(623.8×623.8)的戰場。雖然它有着平坦的地形，但卻是遊戲中唯一一個水底戰場，BAL-BADOS因此會以水中形態BAL-BAROS作戰。另一方面，在水中光學系武器威力會降低，而實彈武器的威力則會增加。

AREA 4TH PLANT／TSC DRAMMEN
OBJECTIVE

SANCTUARY

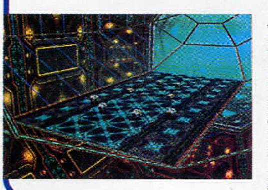


正方形(624.2×624.2)的戰場。中央的祭壇是非常堅固的障礙物，兩角的高低差會影響命中率，而水氹則會影響移動力(ANGELAN除外)，在這種複雜地形下作戰是非常困難的。由於這場景有朝早和黃昏兩個版本，RANDOM出現的機率亦比其他場地為多。

宇宙戰場

AREA 7TH PLANT／REFERENCE POINT
OBJECTIVE

PUBLIC PORT



長方形(863.8×463.8)的戰場。場上有大中小三種類的障礙物，而最大的一件則位於戰場的中央，令攻擊極之難命中，對於裝甲薄弱的VR如CYPHER、SPECINEFF等較有利。另外在5.2版這個場景的地面會變成透明，加上不斷閃動的光線，會變得極難判斷敵我之間的距離。

AREA 1ST PLANT／DANCING UNDER
OBJECTIVE

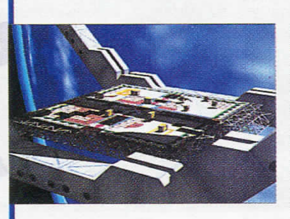
STORAGE DEPOT



正方形(623.9×623.9)的戰場。本來整個場地是十分空曠而且平坦的，但由於兩條輸送帶上的貨櫃會不斷移動(速度為21.0/SEC)，令戰場時時刻刻都在變化。留意在DASH時千萬不要在場的邊沿被貨櫃夾住，否則將會動彈不得。

AREA 6TH PLANT／SATCHEL MOUTH
OBJECTIVE

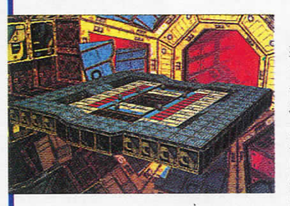
BLANK FRANK



正方形(783.8×783.8)的戰場。在背景是地球的大空站上作戰。雖然障礙物的數目不少，但整體地形平坦而寬闊，可説是比較容易作戰的場地。另外那些浮起的障礙物下面雖然有空位，但蹲下攻擊仍是不能通過的。

AREA 5TH PLANT／DEADLY-DUDLEY
OBJECTIVE

UNHOLY CATHEDRAL

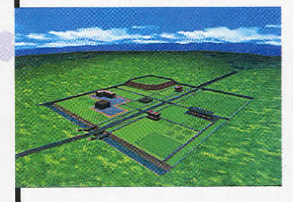


正方形(783.9×783.9)的戰場。整個場的周圍是高台，而中央的地方則是低地，它們之間的高低差能夠將VR也掩護着，因此不容輕視。低地內有些上下浮游球形的障礙物，但體積細小而且相殺力弱，用作防禦不太可靠。

對戰專用戰場

AREA NEUTRAL ZONE #29
OBJECTIVE

AUTOBAHN



正方形(691.9×691.9)的戰場。這個DC的原創場景有點像SANCTUARY，有大大小小的障礙物，又有強烈的高低差，但亦有平坦空曠的區域，作戰時出奇地困難，極之考驗玩者能否根據地形轉變戰術的能力。

AREA TERMINAL CITY #359
OBJECTIVE

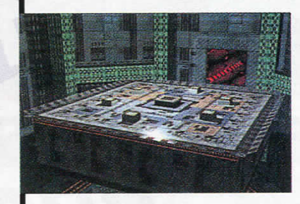
WATER FRONT



正方形(667.9×667.9)的戰場。在上一集已是問題場景之一，因為雖然沒有太多障礙物，但每一件的體積都相當大，尤其是那件L形的障礙物附近更是敵我短兵相接之地，一旦進入近接戰，要逃走就相當困難。位於中央的小高台能阻礙一些打點低的攻擊，小心不要用錯武器了。

AREA RESTRICTED AREA：MG/a0
OBJECTIVE

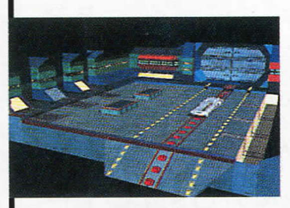
VERTEBRATE SHAFT #5



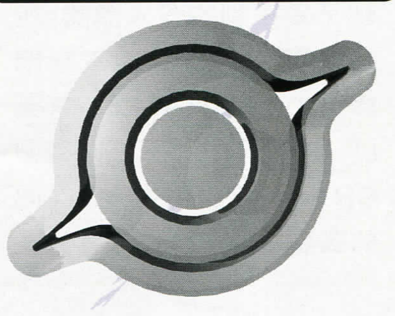
正方形(667.9×667.9)的戰場。舊名「DEATH TRAP」，同樣是上集的場景。它最大的特色是在戰鬥開始前，敵我之間有一件正方形的障礙物阻隔，因此在開幕時大家的選擇比較少。雖然外圍有六件障礙物，但它們之間的空位甚多，實際上要擊中敵人並不難。

AREA 8TH PLANT／FLESH REFOE
OBJECTIVE

SPACE DOCK



長方形(707.9×627.9)的戰場。如無意外這應是上一集中最受歡迎的場景。因為它的障礙物不多(只有三件)，但它們縱向的排列方法卻會令攻擊無法到達對面的敵人，因此要求玩者有極高的戰術。不過今集由於有空中DASH的關係，障礙物的影響力明顯減低了。





MISSION 6
BRADTOS攻略

BRADTOS原本是RNA陣營用以監禁「EARTH CRYSTAL」而製成的大型VR，但由於「EARTH CRYSTAL」周圍八顆「V CRYSTAL」發出的邪惡思念，令BRADTOS成為了一部不受控制的殺人機器。所有想要進入電腦虛數空間接近TANGRAM的VR機師，都必須先將「EARTH CRYSTAL」從BRADTOS的監獄中解放出來……

BRADTOS的攻擊形態

中心部未出現

這時BRADTOS的攻擊有三種。首先是2 WAY的光能機槍，之後是長方形的LASER，最後是CD形的圓盤攻擊。在它的體力有50%之上時，它都會用以上三種武器的其中兩種來攻擊。

中心部露出後

在開始戰鬥約十二秒後，BRADTOS的中心就會露出，這時它會用8 WAY擴散LASER攻擊數次，約十二秒之後中心部重新關上。

BRADTOS 體力在 50% 以下時

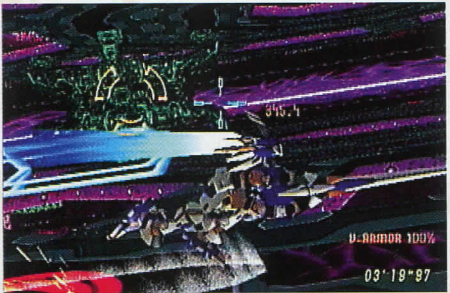
這時它的攻擊會變得非常猛烈。中心部未露出時會將三種攻擊混合使出，中心部露出後除了8 WAY LASER之外，還會有12 WAY集束LASER，回避非常困難。

回避和反擊

雖然BRADTOS的攻擊是這樣強力，但其實玩者只要牢記其攻擊模式，然後逐一定下對策的話，要以100%體力勝出也非難事。

首先，2 WAY光能機槍只需用步行就能全數避開(重量級VR請用DASH)；之後的長方形LASER由於彈速慢，玩者可以在它們之間的空位用步行穿插，又或者直接用橫DASH回避也可以；而最後的CD攻擊彈速極高，必須用橫DASH或空中橫DASH才能完全避開。另外每一次成功回避後，玩者都應該用JUMP CANCEL來重新捕捉BRADTOS於眼前。

當BRADTOS的中心打開後，它的第一組8 WAY LASER會瞄準玩者射擊，不過第二組卻沒有瞄準的能力，要到第三次攻擊才會再次瞄準。因此玩者只消用步行稍為向橫移動，就能避開第一組LASER。之後玩者應該留在原地，待第二組LASER擦身而過後，再橫向步行避開第三組LASER……如此類推。

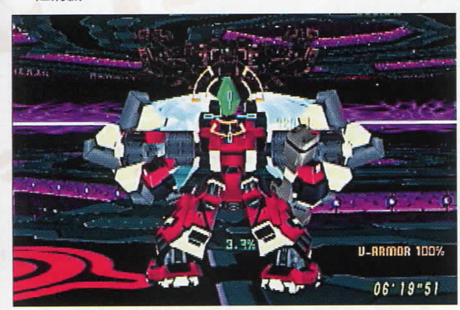


■用橫DASH避開BRADTOS第一輪攻擊



■面對擴散LASER時記緊要保持冷靜

至於反擊的方法，由於在中心部關閉時BRADTOS是完全無敵的，因此玩者應專心回避。等到了它開啟了後，才是唯一反擊的機會。各VR最有效的攻擊方法，可以參考下面的攻略部份。留意BRADTOS在體力剩下50%以下時的攻擊非常猛烈，因此在中心部第一次開啟時，玩者應先留留手，保持它的體力在50%以上，這樣就可以在第二次開啟時安全將之消滅。



■中心部開啟後立即用最強的武器攻擊！

各機體簡易BRADTOS攻略

TEMJIN

在中心部露出後，先用RTRW攻擊作強力一擊，再用「MACHINE GUN」(即不斷用步行來CANCEL通常RW的硬直，以達到連射的效果)一邊避開8 WAY LASER，一邊攻擊。

RAIDEN

中心一打開，立即用RTCW→RTRW二連擊，之後專心回避。中心第二次打開時亦是一樣，最後用步行RW作結尾。

GRYS-VOK

中心部出現後用RTCW→通常LW→RTRW連續攻擊，之後用步行橫向回避並不斷用RW攻擊。

ANGELAN

中心露出後用RTCW的雙龍攻擊，然後小心用JUMP CANCEL避開LASER，着地時就用LTRW的LASER攻擊。

BAL-BADOS

在中心開啟前不斷走位，一有空就用LT將E.R.L.脫離。在中心出現後立即用反射LASER攻擊。

APHARMD B

在中心快打開時立即用前DASH埋身，打開之後不斷用近接CW攻擊，就可以一次過將之消滅。不用害怕中招，因為反正之後有無敵時間保護。

APHARMD S

蹲下LW有相殺BRADTOS的武器的能力，將自己隱藏在火柱後面，之後不斷用RTCW HALF CANCEL(放開右扳機)的榴彈砲攻擊。

Fei-Yen Kn

中心打開後立即用通常CW攻擊，因為HEART BEAM的爆風會抵銷BRADTOS的一切攻擊！之後用步行RW和LW進行攻擊，爆風消失後再重覆一次上述步驟就行了。

CYPHER

中心出現後立即用蹲下CW和RTRW來攻擊，之後專心用步行RW回避並攻擊(避免用兩支桿的步行，因為速度可能會太快而出招)，第二次中心開啟時同樣。

SPECINEFF

攻略法和TEMJIN差不多，中心露出後用RTCW的TURBO鐮，之後亦是用「MACHINE GUN」的方法攻擊就能輕易獲勝。

DORDRAY

中心出現後立即用RTCW攻擊，之後玩者可以選擇用蹲下RW或跳躍RW，兩者都有很高的攻擊力，但記得打到餘下50%前就要停手(DORDRAY避不了它的集束LASER)。



FINAL MISSION TANGRAM攻略

戰役「ORATORIO TANGRAM」的最終目標——時空因果律制御機構9th PLANT · TANGRAM。由於TANGRAM本身是存在於電腦虛數空間之中，因此這場戰鬥會在無重力狀態下進行。現實世界中的VR在電腦虛數空間之內只能存在90秒，在這極短的時間之中，到底受到TANGRAM青睞的會是DNA還是RNA？

TANGRAM的攻擊形態

在眼睛出現之前

當TANGRAM未開眼時，它的攻擊法有三種。第一種是圓形LASER，它的彈速不快，但追蹤性能不俗，如果玩者不經常保持移動，就一定會被它擊中，而且威力亦相當高；第二種是黑洞型的能量球，它本身沒有什麼攻擊力，但卻會漂浮一段長時間，和阻礙玩者的視線；最後是TANGRAM本身的四隻觸手，由於它們的攻擊速度緩慢，攻擊範圍又極短，只要玩者不接近TANGRAM，就不會被打中。

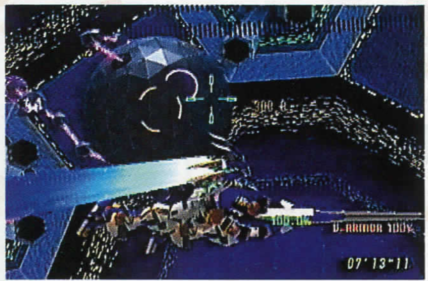
在眼睛出現後

在TANGRAM的外殼裂開，露出巨型的眼睛後，它的攻擊法會變得極之激烈。首先當眼睛變成紅色後，TANGRAM會發射出三次擴散LASER，雖然它沒有什麼追蹤力，但威力卻相當高。之後，TANGRAM的眼睛會變成藍色，並會射出一支極粗的LASER。這支LASER的威力驚人，擊中CYPHER的話可是會一擊死的！因此絕對要以回避為最優先行動。

回避和反擊

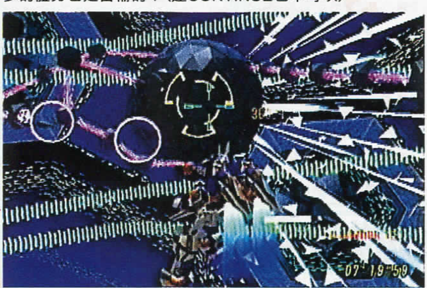
在TANGRAM的眼睛出現之前，玩者應該不斷用橫或斜前DASH來避開圓形LASER和能量球。記得別太過接近TANGRAM，因為一旦硬食「TANGRAM鐵拳」就不好了。

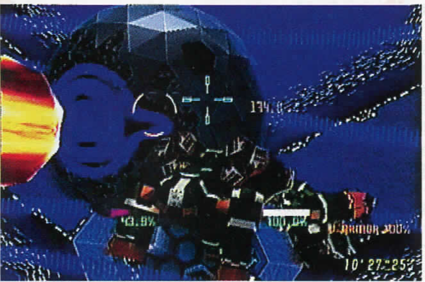
當眼睛出現後，它的擴散LASER基本上用步行也可以回避得到，但始終還是用橫DASH來回避穩陣。之後的極粗LASER也是用橫DASH來回避，不過要留意這支LASER在發射後會不斷變粗，而且也有不俗的旋轉速度，因此如果玩者在遠距離，有可能用DASH也避不開它，必須注意。



■留意在這關各VR的DASH速度和距離都會有所改變

反擊法方面，在眼睛出現前玩者只能給予TANGRAM微量的傷害，因此還是專心回避吧！直到TANGRAM的外殼裂開的一瞬間，玩者才可以對它做成正常時的傷害。TANGRAM從裂開到第一次攻擊之間有一大段時間，這就是玩者進攻的最好機會了，立即用最強力的武器去進攻吧！除此之外，在TANGRAM發射完極粗LASER後，也需要一段時間外殼才會回復原狀，這也是玩者攻擊的好機會。不過大家要留意TANGRAM戰的限時是90秒，途中她只會開啟眼睛兩次。如果玩者不能在90秒內將之完全擊敗，即使玩者擁有較多的體力也是當輸的！(連CONTINUE也不可以)


■在碎片出現的一刻開始玩者就可以給予她正常的傷害



■當眼睛變成藍色後應以回避為最優先目標

各機體簡易TANGRAM攻略

TEMJIN

極之簡單，只要在眼睛出現後不斷橫向移動(不是DASH)並用RW攻擊就已經綽綽有餘，記得要有LOCK-ON。大型LASER可用橫DASH避開，之後繼續RW。

RAIDEN

眼睛出現後用RTRW→RTCW攻擊，之後立即用橫DASH回避LASER。眼睛收起前再用RTCW攻擊多一次。

GRYS-VOK

攻略法基本上和BRADTOS戰一樣，也是RTCW→RTRW再加通常RW連射。

ANGELAN

眼睛出現後和避開大型LASER後，用RTCW→RTLW攻擊，之後一邊回避一邊發射RW就行了。

BAL-BADOS

這傢伙是「對TANGRAM最終兵器」嗎？它竟然有宇宙專用的特殊技——「跳躍CW」+「蹲下CW」=超強反射LASER！單是不斷用這招已能勝出。

APHARMD B

同樣是在眼睛快將出現時埋身，用近接CW攻擊兩次後，專心回避擴散LASER和大型LASER，之後亦是繼續用近接CW攻擊。

APHARMD S

眼睛開啟後和大型LASER發射後都是以攻擊力高的RTCW HALF CANCEL作為主力，在CW「充電」時就用RTRW和通常RW繼續攻擊。

Fei-Yen Kn

開始後不要動，故意讓TANGRAM擊中自己來HYPER化，之後專心回避。眼睛開啟後一邊向側面回避一邊用LW攻擊(彈數會變成無限)。

CYPHER

緊記一定要避開大型LASER(它對CYPHER是一擊死的)，之後用RTCW→RTRW連射就能輕易擊破

SPECINEFF

眼睛出現後立即用RTCW→通常RW攻擊，之後用橫DASH加TURBO回旋避開各種LASER，眼睛收起前再使用多一次RTCW。

DORDRAY

只要在眼睛出現和收起時各用一次RTCW就應該能輕鬆解決它。

《VOOT》的隱藏要素

「ARCADE(M.S.B.S VERSION 5.2)」的出現條件



現在大家在DC上玩到的《VOOT》版本為「5.45」，即是現行日本街機的《VOOT》最新版本「5.4」之修正版。至於香港玩者在遊戲機中心玩到的《VOOT》，其版本則為「5.2」。其實在DC版當中也有將「5．2」收錄在內的，只要玩者在「DREAMCAST MODE」中使用全11機種爆機(CONTINUE也沒問題)，「5.2」就會出現。

5. 2的特徵

整體

- 射擊武器的威力、追蹤性能比較高
- 攻擊力和距離之間沒有關係
- 只能知道自機的V.ARMOR值，而且削對手V.ARMOR比較困難
- 大部分LT攻擊都能將對手打DOWN，而且有相當的威力
- 近接戰時的CANCEL有很大的限制
- 但「GR近接」卻可以CANCEL，而且威力和「通常近接」差不多
- 可以使用特殊入力法「划艇」來增加移動速度

TEMJIN

- 機動力較差
- LTLW會在地面滾動
- LTCW不能穿越障礙物，但使用能量極少

RAIDEN

- LASER的威力較低
- LW的地面炸彈全部會產生火柱
- 電磁網的停留時間較長

GRYS-VOK

- 整體攻擊力比較高
- 機動力較慢
- LTRW很易打DOWN敵人

ANGELAN

- RTCW雙龍的威力、追蹤力都出奇的高
- LTRW使用能量少但可以打DOWN敵人
- 可以使用「划艇」移動
- V.ARMOR比較薄
- LTCW的鏡持續時間極久

BAL-BADOS

- 「鬼機雷」極容易打DOWN敵人，而且威力強大
- 近接RTRW的「鐵拳」威力極高

APHARMD B

- 蹲下LTCW的龍捲風使用的能量少
- RW的威力和貫穿V.ARMOR能力較高

APHARMD S

- 極容易被打DOWN
- CW武器的能量消耗較多

FEI-YEN KN

- LTLW的性能極高
- 不可以自行HYPER化
- 近接攻擊不能削V.ARMOR

CYPHER

- 可以使用特殊技「無限DAGGER」
- CW武器的追蹤力不高

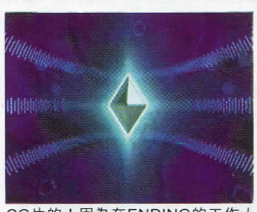
SPECINEFF

- RTCW的追蹤力極高，遠距離時對中量級以上的機體幾乎必中
- 蹲下CW的彈速高，同樣難以回避
- 可以使用「划艇」移動

DORDRAY

- DASH CW攻擊只有一發
- 蹲下LTCW的能量消耗只是50%，並可以將敵人打DOWN
- 跳躍RTCW非常之難回避

觀看特殊的ENDING MOVIE



平時玩者在爆機後，只會看到和街機版一樣的ENDING(看着自機跌落地球)。但眼利的玩者可能已經知道遊戲內是有ENDING CG片的！因為在ENDING的工作人員名單中可以找到「ENDING MOVIE」一項。至於它的出現條件也十分簡單，只要玩者用全11機種不CONTINUE爆機，然後再使用任一機種不CONTINUE爆機多一次，就可以看到由著名聲優井上喜久子配音的ENDING MOVIE了！

AJIM的出現條件和使用方法

AJIM是遊戲內用來懲罰不主動進攻的玩者的角色。只要玩者在戰鬥中不斷用TIME OVER的方式勝出(嚴格來說是長期停止攻擊，不斷回避)，AJIM就會突然亂入和玩者決戰。

至於使用AJIM的方法，首先玩者要在戰鬥中擊破AJIM至少一次(不能TIME OVER)，然後當DC機內的時間是在2000年2月15日以後，而且是每個月的後半(即15-31日)時，在機體選擇畫面內的「RANDOM」格內先按實LT然後按RT，AJIM就會出現了！不過大家要留意人用的AJIM不單止控動困難，而且防禦力超低，還會一邊戰鬥一邊扣自己體力！毫無疑問是《VOOT》最弱機體(笑)。





ADVANCED TECHNIQUE
高階技巧

在此部份介紹的所有技巧，
將會收錄於 gameplayers.com.hk
網頁之內供大家下載。

網址：http://www.gameplayers.com.hk

燕返

如果大家有玩過SNK的《侍魂》系列的話，都應該知道「燕返」這個名字。它其實是日本劍術中的招式名。在《VOOT》中，燕返基本上是指「於近接戰中突然使出DASH近接攻擊」。最早期的燕返主要只是着眼於「DASH近接」出招快這點上，但後來玩者們發現如果配合其他近接行動一同使用，燕返是極之具靈活性的，再加上5.4版的出現令近接攻擊隨時都可以CANCEL，玩者幾乎在任何時間都能立即使出燕返，甚至可以成為連續技！燕返亦因此出現了各式各樣不同的變種，以下筆者會將當中最主流的數招一一介紹。

註：用DC手掣使出燕返近乎不可能，因此筆者只會刊登用TWINSTICK時的操作方法。另外出招法內的N是代表NEUTRAL（即將控制桿回中）。

燕返





1. ↘・N（走半步）
2. ↘・N RT（DASH）
3. ↘・↓RTRW（DASH近接發動）

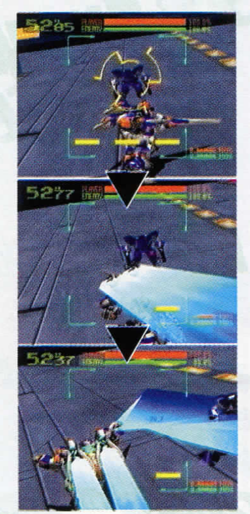
最早期發展的燕返技術，幾乎不需移動就能發動DASH近接攻擊。基本上STEP 1的步行方向是左、右或正前方也沒有問題。

燕返改・零式

1. ↘・N
2. ↘・↓RTRW（DASH近接發動）

以最高速度使出DASH近接的技術，正確地輸入的話連步行和DASH的動作也不會有。但它的問題是缺乏靈活性，因為DASH和DASH近接之間的距離不能自己調節。

燕返改・壹式



1. LT N・N
2. LT ↘・N（開始QS）
3. ↘・N RT（QS CANCEL成為DASH）
4. ↘・↓RTRW（DASH近接發動）

之前兩招燕返在實戰中的命中率都偏低，但這招將QS和燕返組合而成的新生燕返就不同了。由於QS有令敵人的擋格一瞬間解除的特性，之後的DASH近接基本上是必中的。在5.2版年代這招可是近接戰一擊必殺的絕技。但在5.4版推出後，由於QS之後DASH的軌道改變了，單獨使用的機會不多，通常是用於「燕返改・伍式」之中。

燕返改・貳式

1. QS（任一方向）
2. QS途中將其中一支控制杆推向前或斜前
3. QS完結時，發動「燕返改・零式」

在QS完成後才使出DASH近接攻擊，實用性比「壹式」低，除非玩者覺得「壹式」太難，否則沒有使用的必要。

燕返改・參式

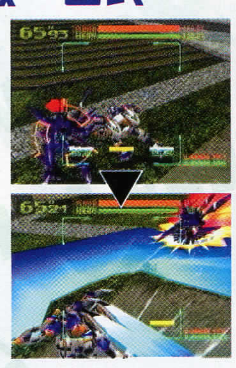




1. 發射左TURBO攻擊
2. 用向前步行將LT攻擊的硬直CANCEL
3. 立即發動「燕返改・零式」

先用「暗器」將敵人打「窒」，然後再在對手毫無防備的狀況下用燕返攻擊，基本上是連續技，用來對付喜歡擋的對手特別有效。但要留意不是所有LT攻擊都有將敵人打「窒」的效用，玩者必須預先調查一下。

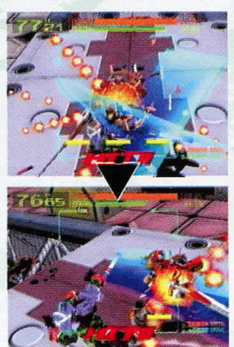
燕返改・四式



1. 敵人位於自機的背面而又有DOUBLE LOCK-ON時
2. 發動「燕返改・壹式」
3. 自機會一邊向後DASH一邊用DASH近接攻擊

令自機向後方DASH並使出DASH近接的技巧，非常有型。但基本上除了劍長的TEMJIN之外，這招「四式」在其他VR身上都不適用，在實戰中使用的機會不多。通常是當自機想用「燕返改・壹式」攻擊時，而敵人又剛巧向前DASH，才會無心之下使出這招。

燕返改・伍式



1. 先用不會打DOWN敵人的通常近接攻擊
2. 在擊中的一瞬間CANCEL使出「燕返改・壹式」

使用率、實用性都是最高的燕返。除「手短腳短」的重量級VR外，其他VR都可以用這招來做出連續技，威力亦相當驚人（幾乎每一下都可以扣過半），因此懂得「伍式」的機師在近接戰中是非常有利的，請務必修得。

燕返改・陸式

1. 先擋了敵人的近接攻擊
2. 在火花出現的一瞬間使出「燕返改・壹式」





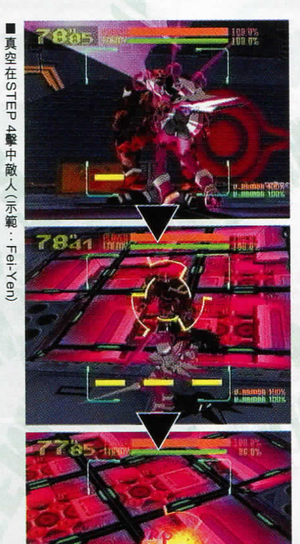
其實「陸式」開發出來的原意是作為一招超快的GUARD REVERSE攻擊。例如在5．2的時代，TEMJIN由於它的GR近接攻擊出招太過緩慢，即使擋了敵人的近接攻擊後也佔不到任何便宜。但自從有了「陸式」之後，TEMJIN在擋了敵人的攻擊後就有了確定的反擊技。不過5.4版推出後，近接攻擊在任何時間都可以CANCEL，令陸式變成了廢招……如果大家主要是玩5.2版的話則一試無妨。

燕返改・空式(CYPHER專用)



1. 先擋了敵人的近接攻擊
2. 在火花出現的一瞬間跳起用空中DASH近接使出「燕返改・零式」

CYPHER專用的空中版「燕返改・陸式」，如果使用正確的話會確定命中，非常強力，但問題和「陸式」一樣是5.2專用技。



■真空在STEP 4擊中敵人(示範：Fei-Yen)

真空的主要用途有二。一是利用STEP 2令近接攻擊的判定提早出現，加快出招的速度，二是利用STEP 4令落空了的近接攻擊有機會補中敵人。總而言之，玩者只要養成在近接攻擊後用QS去CANCEL硬直的習慣，就可以充分利用真空的好處。

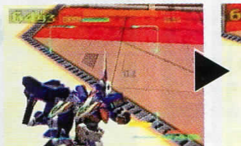
真空

「真空」是5.4版推出後才發現的BUG技(即玩者們利用遊戲程式的漏洞開發的招式)。起初「真空」一詞是指「在打DOWN敵人後，如果再在敵人面前用通常近接攻擊，然後在劍空振時用QS將攻擊CANCEL，就會無緣無故擊中倒下了的敵人」的現象。後來玩者更發現有時在劍擊中敵人前用QS去CANCEL，然後直接用身體去碰撞對手，竟然仍然有攻擊判定！這樣強力的招式哪有不用的道理？很快「真空」就成為了高手們的「標準裝備」，近接戰的攻防亦更趨激烈……

真空的原理

現時「真空」的定義為：「在近接攻擊的攻擊判定出現後用QS、跳躍、GUARD或DASH去CANCEL的話，其攻擊判定會突然擴大的現象。」很難明白嗎？以下是一個真空(QS版)的流程表：

1. 發動近接攻擊
2. 在攻擊判定出現後用QS去CANCEL(真空現象出現令到攻擊判定擴大，因此可以立即擊中敵人)
3. QS中(攻擊判定這時不會擴大)
4. QS完結，玩者保持步行狀態(真空持續，如果在STEP 2仍未擊中敵人，攻擊判定會再次擴大，並會半永久地停留在機體身上，直至玩者停止步行為止，因此玩者只要用身體碰撞對手就能擊中他)





■真空在STEP 2擊中敵人(示範：TEMJIN)

真空的變種——LBA

LBA的全名為「LOVE LOVE BREST ATTACK」，一個非常難頂的名字……名字的來源，是由於玩者發現了當Fei-Yen在近接攻擊擊中敵人後用QS去CANCEL，之後再直接用身體(胸部……)碰撞對手，竟然會出現多一次攻擊判定，成為2 HIT COMBO！後來研究發現不單止Fei-Yen可以做出LBA，連APARMD B和CYPHER都同樣可以做到，但LBA的名字已經太深入民心，因此沿用至今……

LBA的流程

1. 發動近接攻擊
2. 近接攻擊打中敵人
3. 在打中敵人之後的動作中，用QS去CANCEL
4. QS完結，玩者保持步行狀態(真空判定出現，並會半永久地停留在機體身上，直至玩者停止步行為止，因此這時只要用身體碰撞對手就能再次擊中他)

而現時發現比較容易做出LBA的近接武器有：

Fei-Yen的所有通常近接

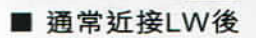
CYPHER的通常RW

APHARMD B的通常LW

LBA的主要用途，當然是來作多段HIT的連續技。基本上玩者只要在上述的武器擊中敵人後向前或斜前方QS，在QS完結時就能用LBA擊中對手。



■ 通常近接LW後

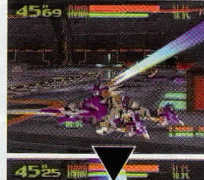




■ 用前斜右QS去CANCEL，同時LBA擊中！

全機體共通技巧

隼





難易度：★★★

實用度：★★

1. 超低空DASH
2. 發動LT攻擊(這會將空中DASH CANCEL並且立即著地)
3. 這時按實LT掣，然後將控制桿推向想去的方向

可以迅速地將「空中DASH→LT攻擊→地上DASH」連在一起的技巧，能令着地的虛位和硬直減少。如果用蹲下LT攻擊CANCEL，速度就會更快。

划艇

難易度：★★

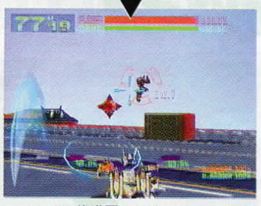
實用度：★★★★★

(向右移動時)

1. ↗・↗
2. ↘・↘
3. ↗・↗(之後不斷重覆)

5.2版的橫向高速移動法。只有ANGELAN、SPECINEFF、CYPHER和BAL-BADOS能夠做到。除了在普通的步行中可以划艇外，ANGELAN可以在空中，而SPECINEFF則可以在DASH蹲下攻擊途中划艇，兩者都因此獲得難以置信的高機動力。但這招在5.4版中被全面廢除，ANGELAN和SPECINEFF的實力亦大減。

MOTION CANCEL(MC)

■ TEMJIN的蹲下LTLW因為MC，變成了站立LTLW

難易度：★★★★

實用度：(視武器而定)

1. DASH攻擊
2. 在DASH攻擊硬直出現的一瞬間，使出蹲下攻擊(可以是TURBO攻擊)
3. 時間掌握得好的話，蹲下攻擊會變成站立攻擊，而且攻擊時會沒有了動作(攻擊後動作才出現)

令出招速度加快的技巧，不過MOTION CANCEL的入力時間非常短(相信只有約1/30秒)，因此要100%成功絕無可能。某些攻擊在MC後性能會加強(如RAIDEN的V LASER)。

裏切




難易度：★

實用度：★★★★

1. QS近接
2. 在QS近接擊中對手前CANCEL前DASH攻擊

名字雖然是「切」，但其實是用射擊武器的招式。由於是繞到敵人後面攻擊，命中率極高，擁有強力前DASH攻擊的VR使用最為有效(TEMJIN、SPECINEFF、APHARMD S等)。

TEMJIN

八條橋RIFLE



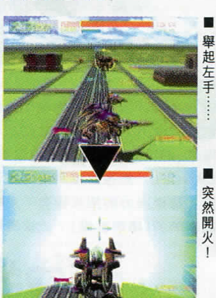
難易度：★★

實用度：★★★★

1. 和敵人密着時QS
2. QS途中用前DASH去CANCEL
3. 成功的話自機DASH的方向會和面向的方向不同
4. 在前DASH中使用RW攻擊

如果玩者想在極近距離用前DASH RW攻擊，由於敵人這時已在TEMJIN的後方，因此通常第一砲都會射歪。利用這技巧後玩者面向的方向會較接近對手，第一砲也因此比較容易命中。「八條橋」這名字的由來是因為這招的發源地是大阪。

光速CANON



■ 舉起左手……

■ 突然開火！

難易度：★★★★★

實用度：★

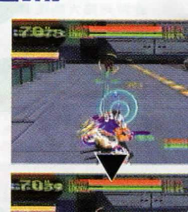
1. DASH攻擊
2. MC蹲下RTRW

或

1. 當LW的能量在66-68%時使出蹲下LW攻擊
2. 這時TEMJIN會有攻擊動作但卻沒有投出爆彈
3. 立即按RTRW

耍雜技。本來RTRW的巨型LASER就沒有什麼用，在用了MC之後也是一樣，而且入力時間異常困難，除了用來表演之外，實戰時毫無用處。

蹲下攻擊連攜




■蹲下LTRW→移動蹲下RW

難易度：★★

實用度：★★★

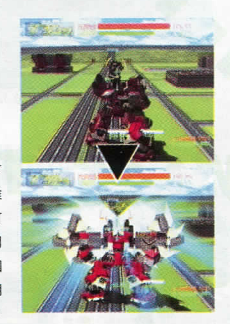
TEMJIN可以將以下的蹲下攻擊連續射出(中間沒有硬直)。

1. 蹲下RW→蹲下LTRW
2. 蹲下LTRW→移動蹲下RW
3. 蹲下LTLW→移動蹲下RW
4. 蹲下RW→蹲下LTRW→移動蹲下RW

首先「1」沒有什麼利用價值；「2」則可以利用蹲下LTRW的相殺力來「掩護」蹲下RW的光彈前進；「3」可以將兩種常的的牽制技同時射出，非常有效；「4」即是將「1」和「2」連起來，俗稱「七連RIFLE」。它可以在短時間內以大量牽制技攻擊對手。

RAIDEN

光速LASER



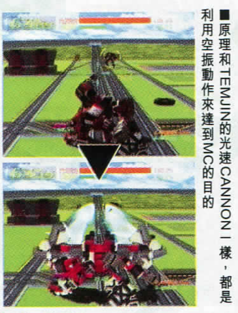
難易度：★★★

實用度：★★★★

1. 站立RW攻擊
2. 在RAIDEN火箭砲發射前按CW

可以在無準備動作的情況下立即射出LASER，在中、近距離敵人想用肉眼來回避幾乎不可能，不過問題是發射後想用DASH去CANCEL硬直非常困難，射失後比較危險。使用RTCW的螺旋LASER也沒問題。

蹲下光速LASER



■原理和TEMJIN的光速CANNON一樣，都是利用空振動作來達到MC的目的

難易度：★★

實用度：★★★

1. 在橫向步行中快速按兩次LW，然後立即將兩桿推往內側（即蹲下）
2. RAIDEN會先投出一個炸彈，然後再打算蹲下投出第二個……
3. 在第二個炸彈投出之前按CW

雖然出招前需要一番功夫，但這支光速LASER的發射速度比站立光速LASER更誇張，即使敵人在500米左右也會反應不及而中招。

V LASER

難易度：★★★★

實用度：★★★★★

前DASH版本

1. 在RW的能量剩下約60%時，用前DASH蹲下RW攻擊
2. MC蹲下CW攻擊

斜前DASH版本

1. 在RW的能量剩下約40%時，用斜前DASH蹲下RW攻擊
2. MC蹲下CW攻擊



■ 前DASH蹲下攻擊的硬直出現的一瞬，用蹲下LASER去CANCEL，V LASER發動！

RAIDEN用MC使出的LASER不知道什麼原因，右面的一支竟然會向着外側射去，形成一個V字，因此攻擊範圍極之廣闊，而且還有着光速的屬性，非常強力，是上級RAIDEN機師的必須技巧。

X LASER

難易度：★★★

實用度：★

1. 先被敵人打DOWN
2. 在起身的無敵時間中使出光速LASER

耍雜技。和V LASER一樣，不知為何這光速LASER會以X字方式射出，但問題是它只會向正右面發射，而且發射角度比斜射LASER還要斜，純粹是用來娛樂敵人。



■從上空觀賞X LASER

GRYS-VOK

DOUBLE NAPALM

難易度：★★

實用度：★★★★★

1. 在橫向步行中快速按兩次LW，然後立即將兩桿推往內側（即蹲下）
2. 在站立LW射出後會立即再射出蹲下LW，而且不會消耗武器能量



GRYS-VOK最重要的特殊技巧，除了可以「免費」攻擊多一次，還能夠加厚NAPALM的彈幕，在攻守兩面都植之有效。

ZERO NAPALM

難易度：★★★★

實用度：★★★

1. 在步行中用RW攻擊一發
2. 快速地將兩支控制桿推往內側（蹲下），並按下兩次LW



■一次攻擊內總共射出八支火柱

成功的話GRYS-VOK會連續射出兩次蹲下LW，但第二發不消耗武器能量。由於入力法比DOUBLE NAPALM困難，而且蹲下LW的能量消耗較多，實用性遠不及前者。

光速飛彈

難易度：★

實用度：★★★

1. 站立RW或LW攻擊
2. 在RW或LW的攻擊動作中快速地再用CW攻擊

原理和RAIDEN的光速LASER完全相同，可以令飛彈攻擊的準備動作消失。利用LW的相殺能力，玩者可以安全地在火柱後面發射飛彈。CW用RTCW的TURBO飛彈代替也沒有問題。



■在發射器打開前飛彈已急不及待射了出來

ANGELAN

在鏡下面穿過

難易度：★★★

實用度：★★★

1. ANGELAN使出LTCW的冰鏡
2. 用前DASH蹲下攻擊在鏡的下面穿過，在同一時間攻擊ANGELAN

ANGELAN本身沒有什麼特殊的技巧，但專門用來對付她的卻有一招（真悲……）。如果玩者的VR前DASH蹲下攻擊時的姿勢夠低，就可以在鏡的下面穿過，達到奇襲的效果。尤其是在5.2版時，由於冰鏡有着極長的持續時間，這技巧更顯得重要。



■在日本的5.2版《VOOT》全國大賽總決賽中，優勝者E.K.D就曾用這招擊敗對手的ANGELAN

BAL-BADOS

鬼機雷

難易度：★

實用度：★★★★

1. 用左TURBO攻擊將左手和右手E.R.L.放出
2. 屬性變更
3. 空中橫DASH LW攻擊

當右手是B屬性，而左手是M屬性時使出空中橫DASH LW攻擊，不知為何右手竟會射出機雷。這些機雷會先停留一會，然後再以極高的速度向着敵人直線飛去，令對手難以回避。在5.2版它還有着極強的攻擊力和打DOWN敵人的性能，是BAL-BADOS的強力武器之一。



■《VOOT》監製亙重郎第一次看見這招BUG技時也嚇了一跳

鐵拳GUARD

難易度：★

實用度：★★★★★

1. 發動TURBO近接RW
2. GUARD

在右手E.R.L.漂浮期間，敵人所有近接攻擊都會失效（因為一碰到E.R.L.就會被打DOWN），是BAL-BADOS最強的防衛武器。



1-2 PUNCH

難易度：★★

實用度：★★★★

站立或步行時快速地輸入RW→LW→RW→LW………

成功的話左右E.R.L.不斷高速地連射，如果將右手也變成M屬性，就能在極短時間內放出大量機雷。



心口反射LASER

難易度：★★★★

實用度：★★★★

1. 用左TURBO將左右手E.R.L.放出
2. 使用蹲下CW或後DASH蹲下CW攻擊
3. 在蹲下CW攻擊完結時立即跳起，當雙腳E.R.L.回到BAL-BADOS身體的一瞬間，按RTCW發動反射LASER

反射LASER雖然強力，但有時卻會因為E.R.L.的位置不佳而導致射不中敵人。利用這技巧玩者能夠確保REFLECT LASER在自己身處的位置射出，不過小心一旦捉錯發射的時機，BAL就會在空中跳舞但卻沒有LASER射出，非常危險。



■ 利用蹲下CW將雙腳的E.R.L.放出　■ 待它們回來時發動REFLECT LASER

ERL散步

難易度：★★

實用度：★★★

1. 射出右手E.R.L.（M屬性），然後利用它來攻擊對手
2. 當餘彈數減至0，E.R.L.正在返回BAL-BADOS身體前，按實對應該E.R.L.的扳機然後一直步行
3. E.R.L.會繼續放出機雷，而且半永久地跟着自機移動，直到玩者不再步行或放開扳機為止



令右手不斷放出機雷的技巧，不過發動時自機的回避能力會大幅下降（因為不能使用DASH）。

QUARTER CANCEL

難易度：★★★★★

實用度：★★

1. 使出（空中）橫DASH CW攻擊
2. 在E.R.L.射出前輸入特定的指令（請看說明）

耍雜技。在使用（空中）橫DASH CW攻擊後，玩者可以輸入一組特定的扳機指令來決定用什麼E.R.L.去作出攻擊。

指令一覽：

左手E.R.L.——左左右
右手E.R.L.——右右右（按實右扳機亦可）
左腳E.R.L.——右左左
雙手E.R.L.——不需指令
左手／左腳E.R.L.——左左左（按實左扳機亦可）
右手／左腳E.R.L.——右右左
雙手／左腳E.R.L.——左右左
（以上指令是對應左DASH的，向右DASH的話指令的左右方向要掉轉）

QUARTER CANCEL實用法一例：



■ 將右手和左腳射出後
■ 跳起放置左手E.R.L.
■ 屬性變更後，發動反射LASER！


CYBER TROOPERS
電脳戦機バーチャロン
VIRTUAL ON
ORATORIO TANGRAM ™
Published by
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
SUPPLEMENT OF GAME PLAYERS MAGAZINE #120
TEXT : 時雨
ARTIST : KAN,MING